MET O.A. GTA 3 • F1 2002 • SPIDER-MAN • BLOODY ROAR • FREELANCER • CRASH • TOTAL WAR

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES[...] VAN DE BENELUX

JULI 2002 NUMMER 07 JAARGANG 10

VERSLAG

GAME AWARDS

MEGA EVENT, MEGA SUCCES!

GBA SPECIAL

CHILLEN IN JE ACHTERTUIN

E3 ROADTRIP

BOOZE, BABES... BEROVING

INCLUSIEF!

GRATIS POCKET PU

30 GAMES DIE HET GAAN MAKEN

TEKKEN 4

DE OUDE MEESTER IS TERUG!

SEGA SOCCER SLAM

NO RULES, GREAT FUN!

LIJDEN IN LAS VEGAS: SPECIAL REPORT CONFLICT DESERT STORM

€ 3,10



vnu business publications

Mal'Ganis

The nefarious Dreadlord, sent by the Burning Legion to aid the Lich King's undead Scourge, seeks power only for himself. Though he has little love for the Lich King's rotting agents, he will bide his time and seize control when the opportunity finally presents itself.

©2002 Blizzard Entertainment. All rights reserved. Reign of Chaos is a trademark and Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

WARCRAFT® III
REIGN OF CHAOS™

WHAT WILL YOUR LEGEND BE?





EPIC Lead your forces into battle with upgradable legendary hero units.

3D Seize and control key locales in a fully exploitable living 3D world.

STRATEGY Master the strategic possibilities of four unique races.



www.blizzard.com






WHEN WAS THE LAST TIME YOU HAD THIS MUCH FUN IN WATER?

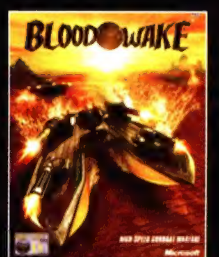





Waters churn. Chain guns blaze, as you seek sweet revenge on the Dragon Sea. After high speed gunboat warfare, sadly, bath time will never be the same again.

www.xbox.com/nl

PLAY MORE. PLAY BLOOD WAKE.™



© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Blood Wake, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

DE WK VOETBAL NADERT Z'N CLIMAX. WIE WORDT ER WERELDKAMPIOEN?

DE REDACTIE

Dit is het moment om te checken wie er écht verstand van voetbal heeft. Op het moment van schrijven was het WK namelijk nog niet begonnen, dus de voorspellingen zijn alleen gebaseerd op pure voetbalkennis... en natte vingerwerk.



JEROEN
Ik ben blij dat de WK in Japan/Korea wordt gehouden want anders komen de wedstrijden zo laat op TV dat ik niet meer op mag blijven. Mijn favoriet is Japan, uit solidariteit met de kleintjes.



ED
Nederland verliest tijdens WK's vaak van de latere winnaar. Trekken we die lijn door dan wordt 't Ierland. Het wordt echter Frankrijk, ook omdat ze de mooiste auto's maken.



JAN
Costa Rica, China, Tunesië, Saudi-Arabië, Ecuador... en wij blijven thuis! Rot op, ik ga lekker Warcraft 3 spelen! Ik wil niet meemaken dat die achterbakse Argentijnen kampioen worden.



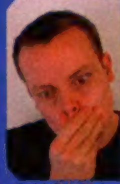
SKATE
Als NAC fan ben ik natuurlijk voor de VS (Ernie Stewart, je weet toch?) Als kenner hou ik 't op Argentinië. Veron, Ortega, Batistuta, Caniggia... Neem daarbij de hardheid en I rest my case.



JURJEN
Voetbal interesseert me geen reet. De enige bal die me wat doet is Monkey Ball. Geef mij maar onze T.T. dat is pas sport. Zie je nog eens echte slidings. Ennuh, winnende Japanners natuurlijk!



BORIS
Als Hyundai rijder, ga ik natuurlijk voor... Zuid Korea. Als chauvinist ga ik voor... Zuid Korea, de enige Nederlander die 'meedoet' is namelijk de coach van... Zuid Korea!



J.J.
Sinds ik Ronaldo heb geïnterviewd, heb ik een zwak voor hem. Nu ik er over nadenk, daarna is ie nooit meer de oude geweest. Heb ik die gast destijds iets te fors op z'n schouders gerost?

PALKAB? OMDRAAIEN BAKLAP!

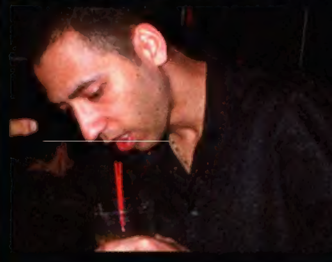


Is ie dope of is ie dope? Een baseball shirt, longsleeve, zwart met witte mouwen met PU logo en natuurlijk Ed Poweroni's meest gebruikte uitspraak in vette letters.
Surf snel naar het Powerweb om te zien hoe je dit wrede shirt voor €17,50 kunt bestellen.
Ed Poweroni zegt: "kopen dat shirt stelletje baklappen, anders kun je wel eens een paardenhoofd in je bedje aantreffen!"



'IEMAND MOET HET DOEN'

Vorige maand konden jullie lezen over Skate's trip naar Santa Monica waar hij Activision bezocht. Hele stoere foto's had Skate ons toegestuurd. Tjongejonge wat was die gast toch populair bij de chicks. Onlangs kregen we de beschikking over ander fotomateriaal en dat was heel wat minder flitsend. Gaat 't alweer een beetje meneer Skate?



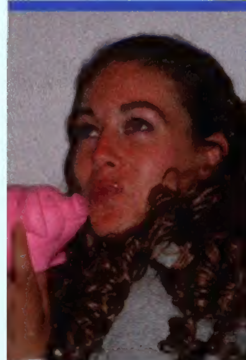
LIVE FROM LA

Deze maand staat de PU natuurlijk in het teken van de Electronic Entertainment Expo (E3), de grootste gameshow ter wereld! Met zes man en een vrouw (een groupie van Jurjen) reisden we af naar LA om uitgebreid verslag te kunnen doen van hetgeen ons het komende jaar op het gebied van games te wachten staat.
We zagen meer dan duizend (!) games voor alle verschillende platformen, waarbij soms pijnlijk duidelijk werd hoe groot het niveauverschil tussen de diverse ontwikkelaars is. Zoals je van ons gewend bent scheidden we de crap van de (hard)core en zo kwamen we uiteindelijk tot dé dertig games die je het komende jaar niet mag missen. Je vindt ze in de speciale pocket-special bij dit nummer.
En voor iedereen die graag wil weten hoe het er nou op zo'n E3 aan toe gaat; in dit nummer een uitgebreid beursverslag, inclusief indrukken, stellingen, conclusies en party's. Lees waar de totale gamesbiz mee bezig is, welk systeem de beste line-up had en zie hoe zwaar het leven van een gamejournalist is.

NIELS

Ps. Iedereen die aanwezig was op de Game Awards maakte kans op eeuwige roem. Check pagina 42-47 of je door ons op de kiek bent gezet (en in een bijschrift wordt gedist).

DIKKE PIG



What's up? zullen vele bezoekers van de Game Awards hebben gedacht toen ze in hun goodiebag een plastic spaarvarkentje aantroffen. Het schijnt dat er 's avonds laat op station Utrecht CS zelfs voetbalwedstrijdjes zijn gehouden met het varkentje als lijdend voorwerp.
Dom jongens, dit is namelijk de enige echte Power Pig die zijn bezitter levenslang geluk, gezondheid en financiële voorspoed brengt. Echter, heb je 'm weggegooid dan zul je je hele leven nooit meer zwijnen!
Wil je een dope Fresh Cotton PU-shirt winnen, maak dan een foto mét het varkentje als bewijs dat jij niet zo dom was 'm weg te mieteren. Opsturen naar de redactie.

DEADLINES? HOEZO DEADLINES?

Eigenlijk was de E3 net te laat om nog in dit nummer mee te nemen. Niels dacht daar anders over en zo moesten na de deadline nog alle teksten voor 11 pagina's E3 special én een compleet boekje binnenkomen.
Die gasten hadden beloofd al vanuit LA artikelen op te sturen maar ik weet niet in hoeveel champagne ze hun snikkels hebben laten hangen... geschreven hebben ze daar in ieder geval niet.
'Noodsituaties? Daar hebben we ome Ed toch voor', zullen die snotneuzen wel gedacht hebben.
Dus kom je een foutje tegen, bedenk dan dat 't al een godswonder is dat alles er überhaupt in staat. Bedankt voor het begrip.
ED

UIT DEN OUDEN DOOSCH

Altijd lachen met die gasten... behalve wanneer je alleen op de redactie bent achtergebleven en zit te wachten op hun E3 artikelen. Ook deze foto is genomen tijdens de E3, die van vorig jaar.
De volgende keer ga ik zelf mee om dat zooitje ongeregeld wat discipline bij te brengen en te zorgen dat er keihard gewerkt wordt, in plaats van de dope dudes uit te hangen. Stelletje luie baklappen!
ED



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

IN PU 7 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES



Freelancer is geen game over het leven van een PU redacteur maar de vetste spacegame die we ooit speelden. De game die eind november uitkomt, heeft alles in zich om het space genre opnieuw te definiëren. Zwaar indrukwekkende shit!



We hàdden GTA 3 eerder mogen testen maar dan waren we verplicht er een cover van te maken, plus zes pagina's review. En dat maken we altijd zelf nog wel uit.
Daarom GTA nu pas en op 1 pagina, voor straf. Nooit spelen met de kloten van de PU!



Na Monkey Ball levert Sega met Soccer Slam opnieuw een ballentopper voor de Cube. Liefhebbers van serieuze sportsimulaties kunnen er helemaal niets mee maar als je niet vies bent van een game als NBA Street, zul je je er uitstekend mee vermaken.



De eerste F1 game voor de Xbox is F1 2002. Met deze game wilde EA zowel arcade als simulatie gamers tevreden stellen. Uitgebreide opties en puike graphics... maar liever hadden we gezien dat de besturing van de wagens wat beter was uitgewerkt.



Het eerste traditionele vechtspel voor de Cube is Primal Fury, een update van Bloody Roar 3 dat eerder op de PS2 verscheen. Het is een tof 3D-vechtspel geworden met een beperkt aantal moves en veel visueel spektakel in een manga-achtige stijl.



Crash op de Xbox? Fatal errors, controle-alt-delete? Of is die Bandicoot weer eens gepoort? Nope, Crash is een laagdrempelige, zeer vermakelijke beuk, stunt en racegame in de traditie van de oude PSX Destruction Derby serie.



Er is goed nieuws en slecht nieuws over Spider-Man The Movie. Het goede nieuws is dat de besturing echt onovertroffen is; het slechte nieuws is dat de rest van de game zuigt. Het spel heeft de diepgang van een nooit bijgevuld tuinvijvertje na een lange hete zomer.

Tekken 4 is een super dikke beat'em up, alleen zijn we wat teleurgesteld over het feit dat de vernieuwingen tot enkele details beperkt zijn gebleven.



De E3 is al vele jaren de grootste gamesbeurs ter wereld. Ook dit jaar trok het PU team op volle oorlogssterkte (6 man) naar Los Angeles om alles voor jullie uit te checken. En omdat de beurs eigenlijk te laat plaatsvond om nog in dit nummer mee te nemen, besloot Niels om niet alleen 11 pagina's in de PU te zetten maar er gelijk ook even een boekie bij te doen. Vraag niet hoe het kan, maar profiteer er van!



Geldgebrek kluistert Jurjen deze zomer aan huis. Mega-bummer?
Welnee, met Jurjen's favoriete GBA games kun je ook in je eigen achtertuin de spannendste avonturen beleven.



CHECK WAT ER DEZE MAAND IN DE PU STAAT

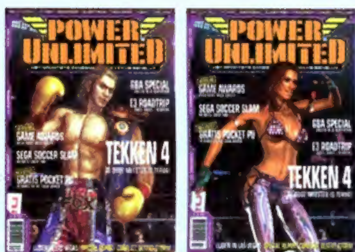
IN PU 7 2002 DE VOLGENDE ITEMS & GAMES

42 PU GAME AWARDS 2002



Meer dan 1000 PU lezers waren begin mei aanwezig op de PU Game Awards 2002. Gamen, gamen en nog eens gamen was het motto.

01 TWEE PU'S DEZE MAAND...



Nee, weer niet!
Net als twee maanden geleden maken we een PU met twee verschillende covers. Ons is het nut volkomen onduidelijk maar die marketingdudes denken dat ze er wijzer van worden. Lekker dan!

23 MEDIEVAL TOTAL WAR



De makers van Shogun: Total War hebben een game gemaakt die barst van de ambitie terwijl de basic gameplay toegankelijk blijft. Iedereen die van strategygames houdt, is verplicht z'n zakgeld de komende drie maanden opzij te leggen en in september naar de shop te rennen.

66 SPECIAL REPORT CONFLICT DESERT STORM

Tijdens de Conflict Desert Storm experience in de woestijn van Las Vegas kroop J.J. in de huid van een commando. Onze kleerkast (die zich liet afkeuren voor de dienstplicht) voelde de terugslag van een Kalashnikov, schoot een Glock 40 leeg en leefde op een survivalpakket van ravioli, een flesje tabasco en twee velletjes pleepapier.

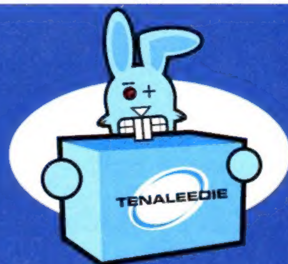


INHOUD

POWER UNLIMITED, YO!POST, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

DE REDACTIE HOUDT ZICH HET RECHT VOOR OM BRIEVEN NIET TE PLAATSEN OF IN TE KORTEN. PLAATSING BETEKEN

EEN KLODDERTJE HIER...



Yo PU, ik kocht die PU van mei (ik woon in het oosten) en bladerde door naar Yo! Post. Oh man, wat schrok ik daar van. De hel was losgebroken. De eens zo mooie, stijlvolle en dope Yo! Post was omgetoverd tot een BOBO. En ja, baby blauwe achtergrond, een roest rood met witte of donkerblauw met grijsblauwe brieven kaders vind ik BOBO. Zelfs de Tena Lady verpakking heeft nog spannendere kleuren. Please, doe er iets aan. Doe mij het "gewone" oranje met zwart en wit met grijs maar weer, zoals bij het Nieuws. Afgezien van dat is jullie blad het vetste, beste en met de meest droge humor van de Benelux. Ga zo door, en als het aan mij ligt halen jullie nr. 1000 wel!

ThaNaxxa I Internet

Gebruiken bedplassers als jij tegenwoordig Tena Lady?

ANYWHERE BUT MEPPEL

Hey PU people, in jullie vorige PU kon je prijzen winnen als je ging bellen. Is leuk, zul je denken. Maar jullie bieden prijzen aan van Davilex. Jullie zeggen zelf altijd dat die games geen ene fietsband voorstellen, maar je kunt ze wel bij jullie winnen. Nou, daar zullen wel veel reacties op komen!

André Otten I Meppel

Die game die je kon winnen was wel USA Racer hoor! Zie je ook eens wat van de wereld, want wonen in Meppel.... is erger dan dood in een greppel.

KIDDY NINTENDO

Ik wil effe reageren op al die gasten die zeggen dat Nintendo kiddy is. Dat is dus vette onzin! Nintendo maakt gewoon de vetste games. En wanneer is een spel kiddy? Het wordt al als kiddy bestempeld als er één blij mannetje of kleurtje in voorkomt! Ik vind een spel kiddy als het super makkelijk is, niet als het blij is! Ook van die gasten die zeggen: oh ik ben te oud voor een GameCube en blije spellen bla bla bla...Oké al die gasten zijn dus te oud om te genieten van goeie gameplay? Ze zijn te oud voor spellen waar je langer dan vier uur over doet? Als dat zo is, hoop ik dat ik nog lang jong blijf, want ik genoot van de spellen Zelda en Super Mario op de N64.En ik geniet nu van de gameplay van spellen zoals Wave Race en Super Monkey Ball! En de gasten die te oud zijn, die gaan maar fijn Metal Gear Solid 2 spelen (replay een 7) of Dead or Alive 3 (replay een 7). Ik speel lekker Super Monkey Ball (replay een 10).
Ik ben niet anti Xbox of PlayStation maar wel anti-gasten-die-denken-dat-Nintendo-voor-baby's-is!
Zo dat moest er ff uit!

Diederik Huffels I Internet

Lucht op hè?

VASTLOPER

Na al die lovende recensies over de GameCube heb ik hem natuurlijk direct op de lanceerdatum van 3 mei aangeschaft voor die lekkere prijs van € 219,-. Star Wars Rogue Leader erbij en schieten maar. Gaaf zeg, die Battle of Hoth, maar wacht eens, daar gaat iets fout... beeld vast, rare pieptoon. Nou ja, kan gebeuren. Verrek, weer eens en nog eens. Moet wel aan het spel liggen toch?
Na al die tests die Nintendo ongetwijfeld gedaan heeft met die Cube, lijkt het me logisch dat het daar niet aan ligt. Dus spel omruilen. Weer vast, GLOEIENDE, GLOEIENDE, toch die Cube! Omruilen dat ding, want als dat nu al zo begint...
He, He, een goed werkende Cube. Mijn favoriete missie, The Battle of Hoth, daar gaan we. VAAASST!!! / AAAAAAHHHH!
Ik laat het maar zo, maar blijf met de tweeledige vraag zitten: kan de Nintendo GameCube niet rekenen of zijn er 100.000-den Star Wars Rogue Leader kopieën met een fout op de markt gebracht? Hebben jullie hier al meer klachten over vernomen of ben ik de enige die twee "foute" spellen of twee "foute" GameCubes achter elkaar heeft aangeschaft?

Erwin de Waard I Oud-Beijerland

We hopen dat 't vette pech is geweest maar post dit eens op het Powerweb, daar weten ze er vast meer van.

IN DE DISCO

Heyyy mensen daaro bij de PU! Ik heb een vraagje over Conker's Bad Fur Day. Ik kom ergens niet verder, en dat is in die disco. Net voorbij waar je die babydinosaurus moest pletten onder een steen. En waar die rare mannetjes (die denken dat je de leider bent) steeds achter je aanlopen, tot in de disco. Maar daar weet ik dus niet meer wat ik moet doen. Kunnen jullie me eruit helpen, want ik ben het beu om nog te proberen, ik weet echt niet wat het kan zijn. Alvast bedankt, mzzl.

Thomas de Decker I Internet

Zet Saterday Night Fever op, heeft je vader vast nog wel op LP, dan in de houding van John Travolta staan en zingen, Night Fever Night Fever.... dan gaat er een geheime deur open waardoor je verder kan.

HOORIS BORIS

Ik was me aan het vervelen, dus dacht, waarom geen mailtje naar de PU sturen. Ik mail naar aanleiding van de review van Pro Tennis WTA Tour die Boris had geschreven.
Wat moeten we daar nu bij denken? Ik heb nu wel door dat het een kutspel is, maar waarom? Het was een short, dus hij had al weinig ruimte, schrijf er dan iets nuttigs over en geen zinloze bullshit. Dit kon mijn oma ook hebben geschreven denk ik dan. Boris, jij kunt veel beter schrijven dan die ongeïnspireerde rommel.

Sandro M I Internet

Zeg Sandro, als je je een volgende keer verveelt, mail ff iemand anders, wil je.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt **€ 50,-** op zijn of haar bankrekening gestort.

STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED
YO!POST
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

ANDRE'S ZOON

Hier is weer wat gezeik van een trouwe lezer. Toen Jurjen SSBM reviewde in de GameCube special zei hij dat je uit 23 characters kon kiezen. Maar in zijn lijstje was hij Donkey Kong en Jigglypuff vergeten, dus het zijn er 25! (irritant hè, die betwetertjes) in de multiplayer review vond Dre SSBM 'niet revolutionair' en Boris had liever Virtua Fighter 4. Ik snap niet wat jullie daar wel revolutionair aan vinden, want zoveel verschil zie ik niet tussen Tekken, Dead or Alive, Bloody Roar, Virtua Fighter, enz. SSB is superorigineel en ook de gameplay is perfect.
Nou dat was het wel. O ja, een tip om veel abonnees te krijgen: re- en preview veel van de GameCube, want dan krijg je het grootste publiek!

Toby Hazes I Internet

Deze brief hing aan een vlieger boven een lege barkruk in een discotheek. Wat zou dat betekenen?

OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

NIET DAT DE REDACTIE DE INHOUD VAN DE BRIEVEN ONDERSCHRIJFT. ANONIEME BRIEVEN WORDEN NIET GEPLAATST.

EN TOEN RENDE ZE WEG...

Daar stond ze dan, eindelijk een beetje alleen, te kijken naar kids die de GBA stonden te misbruiken. Ik liep op haar af met de gedachte: "mooi, eindelijk kan ik een mooi fototje knallen samen met haar. Alleen nog even denken waar ik m'n arm ga plaatsen". Eenmaal bij haar aangekomen, vroeg ik op mijn liefst of ze met mij op de foto wilde. "Maar natuurlijk, zei ze met een brede smile op haar gezicht". Jawel, ik heb het natuurlijk over de heetste kip in het PU gebouw, Muriëlle.. We gingen klaar staan, ik roep Stephan erbij om de foto te nemen en op dat moment leek het wel of de duivel begon te praten. Het scheelde niet veel, het was Skate die vanaf het podium riep "Muriëlle, Muriëlle, waar ben je?" En toen rende je weg. Je rende zo hard. Zo hard. Zo snel had ik nog nooit een meid zien rennen. Maar het ergste is natuurlijk dat ik geen mooie foto heb. Daarom eis ik nu een poster van Muriëlle in de PU, zodat ik 'm boven mijn bed kan hangen. Of natuurlijk iets anders wat mijn pijn verzacht.

Sander Rutten | Internet

Speciaal voor jou, heeft Muriëlle een kus op deze pagina gezet. Dus als je nu deze bladzijde kust, lijkt het net of je Muriëlle hebt gezoend. En overige lezers; dat geldt dus alleen voor Sander, voordat iedereen z'n PU gaat aflebberen.

BRIEF V/D MAAND

LOTTO GAMING MILJONAIRS

IK: Welkom bij Lotto Gaming Miljonairs. Vandaag is onze kandidaat Ed Wiggemans (applaus). Ed, vertel eens iets over jezelf.
ED: Ik ben Ed Wiggemans.
IK: Dank je wel, we gaan snel naar vraag 1:
Wat ontbreekt er op pagina 60 van de meest recente PU?
A. Het pijltje aan het einde van de tekst.
B. De conclusie.
C. De gegevens van uitgever enz.
ED: Ik denk antwoord C.
IK: Heel goed, u gaat door voor de Whirlpool Koelkast... (met vriesgedeelte).
Dit is niet de enige pagina waar wat ontbreekt. Ook op de pagina's 49, 65 en 69 ontbreekt wat.
Vraag 2: Wat ontbreekt er op deze pagina's?
A. De paginanummering.
B. De eindscore.
C. De gegevens van uitgever enz.
ED: Ik denk wederom antwoord C.
(Er klinkt een spannend muziekje en we gaan naar de reclame.)
OMO wast uw was weer goed wit!
IK: Welkom terug bij Lotto Gaming Miljonairs! Ed heeft op deze vraag het antwoord C gegeven. Als dit antwoord goed is, wint hij de Whirlpool Koelkast (met vriesgedeelte). En... het antwoord is GOED!!! Gefeliciteerd! U hebt de Whirlpool Koelkast (met vriesgedeelte) gewonnen!
ED: Dank u wel!



Dit was weer een spannende aflevering van Lotto Gaming Miljonairs. Volgende keer hebben we de enige echte Jan Meyroos in de Lotto-stoel zitten. Prettig weekend, GAMING MILJONAIRS!!

Jan Gerretzen | Westervoort

Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja, er zaten wat ongebruikelijke foutjes in PU 5. Moet je je voorstellen dat je middenin de productie van een nummer van vormgeefstudio moet switchen... Nee verder alle probs voor onze guys van WonderWorks. Als Ed die ijskast binnen heeft, ontvang jij de 50 euro!

ZEIKERD

Yo PU homies (en Skate), ik wilde als eerste zeggen dat de Awards echt tof waren, er zaten alleen wel een paar minpuntjes aan.
1. Er waren te weinig consoles. Bij de meeste spellen stond een rij om te wachten tot ze aan de beurt kwamen, vooral bij de grote spellen als Smash Bros. of Halo. Ik weet dat jullie niet voor elke persoon een console kunnen neerzetten, maar ik vond dat het er best wat meer hadden mogen zijn.
2. Bij de PS2 kon je bijna alleen maar Virtua Fighter 4 spelen (niet dat die niet leuk is hoor) en de andere spellen waren ook niet zo spectaculair. Ik miste de echte toppers. Dat was wel jammer.
3. De goodie bag was echt helemaal niks. Sorry dat ik dat zeg maar er zat bijvoorbeeld een plastic spaarvarken in (waar je ook niks in kon doen, dus wat heb je eraan!), veel posters van auto's / motors (leuk als je een autofreak bent) de enige leuke posters waren van Icewind Dale en Koudelka, het PU codeboek, de PU zelf en de NGC demo disk hebben de meeste abonnees al lang in huis (bij mij zaten er trouwens 2 codeboeken in?!).
4. Maar er waren natuurlijk veel toffe dingen: de games bij de Xbox en NGC waren zeker relaxed en het LAN gedeelte was ook vet. En natuurlijk de awards uitreiking en de trailers waren tof.
Ik vond de PU Awards 2002 een geslaagd evenement en ik kom volgend jaar zeker weer, als er dan wat aan deze punten wordt gedaan, is het de volgende keer helemaal tof.
Ps. Neem de slechte punten niet persoonlijk op!

Anjo | Internet

O was jij dat chagrijnige kereltje dat met die zure uitdrukking op z'n kop door de zaal liep te schuifelen. Weet je wat jij met dat varkentje kan doen?

MEMORYCARD O MEMORYCARD...

Yo, post!! Je weet toch. Het was 17-01-01. Een datum die ik niet snel zal vergeten en voor de rest van mijn leven in mijn geheugen geprint staat. Jawel, ik kocht mijn eerste PS2 memorycard! Ik had er speciaal een dag voor vrijgenomen om zo intens mogelijk te kunnen genieten van dit kleine maar fijne speeltje. Ik had de hele nacht wakker gelegen en toen eindelijk de eerste lichtstralen mij uit mijn slaap wekte, sprong ik op, fatsoeneerde mijzelf (voor zover dat mogelijk is, hihi) en sprong op mijn Kyosso 7000 GPEW serienummer 37820 en reed naar Bart Smit. Ik was de eerste, pakte het doosje, (wat al voor zich spreekt, die vorm, die kleur oooo! in één woord geweldig) rekende af en racete terug naar huis. Nam niet eens de moeite om mijn schoenen en jas uit te doen en liep gelijk door naar de PS2. Stopte de memorycard erin en het begon.
De PlayStation 2 startte op en ging naar het menuutje. 'O mijn god!' wat zag het er strak uit, ik ben de eerste drie uur niet meer achter mijn PS2 vandaan gekomen, gelijk voor 50 euro spelletjes gehuurd om zoveel mogelijk te kunnen saven en te genieten van de bijna eindeloos lijkende ruimte die er op dat kleine kaartje zit. Niet normaal meer zeg! Ik kan iedereen nu een PS2 aanraden alleen al voor zo'n memorycard. Nou dit wilde ik dus eventjes kwijt en bij deze dus mijn complimenten voor Sony.

Jordi van Meeteren | Vlaardingen

Nou Sony jullie lezen het, de gratis PS2 memorycard kan naar ons postbusadres gestuurd, ter attentie van Ed Poweroni. Ennuh Jordi, namens Ed: thankz man!

VRAAGJE?

Hoi, ik ga niet zitten slijmen hoor. Maar ik vind dat jullie het goed voor elkaar hebben met dit blad. Het is echt te gek. Ik heb een vraagje, komt Mario Kart nog op de GameCube uit? Ik lees het hopelijk nog wel in jullie blad als jullie deze brief plaatsen.

Pieter Woutering | Internet

Ja.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ POWERSPY

■ Werkt ie zich het leplazerus om de Awards tot een succes te maken, wordt de man bedankt op het podium, zit J.J. **net buiten de zaal te schijten**. Goede timing jongen.
■ BN'ertjes gespot. **Gabber Piet** was er plus een paar dudes van Onderweg naar Morgen.
■ De eerste gamers kwamen **rond twee uur** al het gebouw binnen, terwijl we pas om zes uur open gingen. Kijk Skate, daar kun jij nog wat van leren.
■ Uit een interview dat Jurjen had met de mannen van www.retroworld.nl. Mo6: Wat is **de domste vraag** die je ooit hebt gekregen bij de Nintendo-spellijn? Jurjen: Er was eens een vrouw en die wist niet meer hoe ze verder moest komen in een spel. Ik heb toen verteld dat ze naar de tweede verdieping moest gaan. Even later belde ze weer terug: ik ben nu op de tweede verdieping. En wat bleek, ze was in haar eigen huis naar de tweede verdieping gegaan.
■ Zonder dat Niels het wist is **Skate hoofdredacteur** van de Power geworden. Tenminste als we de Volkskrant mogen geloven. Die interviewde namelijk hoofdredacteur Richard Simon.
■ En bij dat foutje bleef het niet. De mainstream pers **blijft het moeilijk hebben** met het fenomeen games. Unreal Tournament werd Unreal genoemd in de Volkskrant en het NOS Journaal had het over de nieuwe console van Sony, de PlayStation.
■ En natuurlijk bestempelden alle media Nintendo weer als **kiddie stuff**. Zullen ze blij mee zijn op de headquarters van The Big N.
■ We zijn benieuwd hoeveel moeders vol uit hun skull gingen toen ze zagen dat er na afloop van de Power Awards een paar **vage krabbels op het t-shirt** van hun zoontje stond. Eén gast liet zelfs z'n jas onder kalken.
■ **Potentiële winnaars** voor 2003. Halo op de Xbox, Unreal 2 op de PC, Monkeyball op de NGC en MGS 2 op de PS2. Boris reikt de laatste award vanzelfsprekend uit.
■ **Had J.J. toch gelijk**. De man zag een PS2 staan bij zijn bezoek aan de makers van Grand Prix 4. En terwijl ze toen nog hardnekkig ontkenden dat de racegigant naar de PS2 kwam, blijkt dat nu toch waar te zijn. Een te veel aan spieren hoeft nog geen te kort aan hersens te betekenen.
■ Eén op de vier topics op ons forum is momenteel een **Muriëlle topic**. En wij maar denken dat gamers geen gefrustreerde pubertjes zijn.
■ Andere favorieten bij de mannelijke gamers: de dames van Infogrames, oftewel **de Infobabes**. Meerdere sites schreven al wat over ze, aangezien ze aanwezig waren bij de launchparties van de NGC en Xbox en bij de PU Awards. Geef de sites ongelijk; het is in ieder geval beter dan de doorsnee zwetende mannelijke pr-man van een gamesbedrijf.

■ JURJEN LAAT ZICHZELF KENNEN

Nu het nieuwtje van de Nintendo-tattoo op zijn rechterbeen er wel vanaf is, vond Jurjen het tijd om zijn linker onderarm te laten inkten. Nee, het is geen Sega-logo geworden, want naast videogames blijkt Jurjen meer passies te hebben. Psychologie en filosofie bijvoorbeeld.
Om deze liefhebberijen op zijn lichaam tot uiting te brengen, koos hij voor de klassieke wijsheid "Know Thyself", in hip Gotisch schrift. Wij vragen ons af hoelang het duurt voordat er "Nog een bier graag!" op zijn voorhoofd prijkt.



SPLINTER CELL

WORK IN PROGRESS 1

Omdat we veel verwachten van de aankomende stealth-spy game Splinter Cell van Ubi Soft hebben we besloten jullie maandelijks op de hoogte te houden van de vorderingen rond de game. Deze maand behandelen we de Athletic Moves van geheim agent Sam aan de hand van een Q & A.



PU: Waar kwam de inspiratie voor Sam's moves vandaan?
SC-Team: De meeste moves zijn geënt op die van SWAT agenten en bestaande tactieken. Daarnaast wilden we ook de scheidslijn tussen realisme en action films benaderen, waardoor sommige moves een filmisch tintje hebben gekregen.
PU: Hebben jullie Motion Capture of animaties voor de moves gebruikt?
SC-Team: Motion Capture was behoorlijk lastig geweest omdat Sam heel veel combi-moves maakt zoals het zeilen vanaf een reling en dan op een guard springen. Of het klimmen op een paal en dan een sprong naar een hoger niveau maken. Bovendien zijn het de basic moves die juist het lastigst zijn om in beeld te krijgen. Rennen, springen, rollen... als die goed zijn, komt de rest vanzelf. Motion Capture moves worden sowieso altijd nog aangevuld met animaties en om Sam een eigen overtuigende stijl mee te geven, hebben we voor alleen animaties gekozen.
PU: Zijn Sam's moves ook te doen in 'real life'?
SC-Team: Jawel, al moet je dan wel in topconditie zijn, ha, ha! We hebben er niet voor gekozen om alle moves zo realistisch mogelijk te maken maar wel dat ze realistisch lijken. Sam's moves zijn overtuigend zonder over the top te zijn. Stuk voor stuk kloppen ze met de vaardigheden die je verwacht van een supergetrainde geheimagent
PU: Waren er moves die jullie uiteindelijk niet hebben gebruikt? En zo ja waarom?



SC-Team: Iedere move roept meteen weer een andere op, maar je hebt altijd te maken met tijd, budget, mogelijkheden et cetera. Ik kan je echter zeggen dat alle moves die we er perse in wilden hebben, uiteindelijk ook in het spel zullen zitten.

■ KIRBY GOES TV

Nintendo's roze zuigblobje Kirby krijgt een eigen tv-show in Amerika. Of de serie ook naar Europese zenders zal komen is nog niet zeker maar het feit dat de tekenfilms in Amerika worden uitgezonden door Fox Kids, geeft ons goede hoop. Zo'n kanaal hebben we hier in de Benelux namelijk ook, wist Ed ons te melden.



■ SUPER MONKEY BALL 2

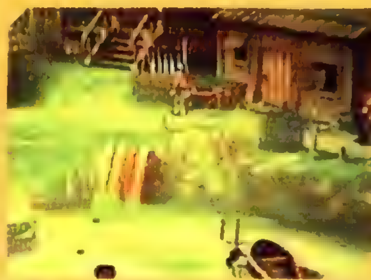
Cool! Meer Monkey Ball in de maak! Of Super Monkey Ball 2 daadwerkelijk iets toe kan voegen aan de uitstekende gameplay in deel 1 valt nog te bezien, maar alleen al het vooruitzicht op meer levels en uitdagingen laat onze Jurjen als een opgewonden aap door de redactie stuiteren.
Monkey Ball 2 biedt meer dan 150 nieuwe levels, een story mode, zes nieuwe party games en updates van alle oude party games.
Eind 2002 ligt de game in de Amerikaanse winkels, wij genieten nu al van de screenshots (zie ook E3-boekje).





TALES OF PHANTASIA / NGC

Het lijkt wel of er iedere maand een interessante RPG voor de Cube wordt aangekondigd door een Japanse grootmacht. Na Final Fantasy Unlimited van Square en Virtua Fighter Quest van Sega, is Namco deze maand aan de beurt met Tales of Phantasia.
In een kort promotiefilmpje zagen we een manga-achtig jochie rennen door exotische omgevingen en schilderachtige dorpjes. Het zag er allemaal erg gezellig uit, veel meer kunnen we op dit moment nog niet vertellen.
De screenshots zijn rechtstreeks van het filmpje gefotografeerd, vandaar dat ze wat vaag zijn.
De game zal in juli 2003 het Japanse licht zien. Een volgende RPG die Namco voor de Cube in ontwikkeling heeft, wordt eind 2003 in Japan verwacht.





KLEDING LARA VERKOCHT

Het originele pakje van de allereerste Lara Croft, Nell McAndrew is onlangs verkocht. De nieuwe eigenaar, een belastingspecialist met de naam Paul Lai, schafte het hansopje aan voor een kleine 4400 pond. Het geld ging naar UNICEF.
Lai meldde de media: "Het klinkt nog steeds gek als ik me realiseer dat ik het pakje van het eerste sexsymbool uit de videogamesgeschiedenis bezit. Ik ga het krappe kledingstuk niet zelf dragen, wel ben ik op zoek naar een vriendin met hetzelfde figuur als Lara. Goede tip Paul; verander van baan.



NEWSFLASH

■ Alle 2K3 sportgames van Sega zullen de **ESPN licentie** dragen. Sega jatte die licentie bij Konami vandaan.
■ Ubi Soft komt binnenkort met **Tiger Woods op de GBA**.
■ Het is nu min of meer officieel. Sony werkt hard aan de **opvolger van de PlayStation 2**. Moet ook wel want grafisch ligt 70% van de games duidelijk achter op de Xbox en NGC.
■ Aan de andere kant hebben ze daar toch wel redelijk schijt aan. Het aantal verkochte PS2's ligt wereldwijd momenteel op **30 miljoen**. Daar komen de NGC en de Xbox samen nog niet eens aan.
■ Overigens is **de verkoop van de Xbox** in de Benelux duidelijk aangetrokken na de prijsverlaging. En nee, dat hebben we niet van de pr-mannen en vrouwen van Microsoft , maar gewoon door naar wat winkels te stappen.
■ De launch van de NGC was een groot succes. Bijna overal waren de NGC's op dag 1 weg. Nintendo zelf sprak in kranten van **20.000 verkochte kubussen** op 3 mei.
■ Waarschijnlijk vergeefse moeite, maar Bandai gaat de strijd aan met Nintendo's haldheld. Bandai komt namelijk met de opvolger van de **WonderSwan**, de SwanChrystal. Waarschijnlijk weer een geval van, alleen in Japan te krijgen.

HARDCORE B-BALL IN STREET HOOPS

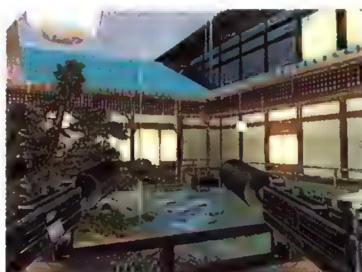
NBA Street doet het nog steeds uitstekend bij liefhebbers als J.J. en Jeroen. Lekker rammen en slammen. Activision is ambitieus en wil hier overheen gaan met Street Hoops. Om dat te bereiken hebben ze een aantal straatbasketbal goden aangetrokken en in de game geïmporteerd.



Je speelt dus niet met fantasiedudes of de echte NBA sterren, maar de real deal van de straat: Half Man Half Amazing, Hot Sauce, Speedy Williams, The Future, Booger Smith, Main Event, AO en Headache. Ken je ze niet, ze figureren onder andere in Nike's Freestyle commercials. Kunnen een aardig potje ballen, naar wij dachten.
Street Hoops zal qua opzet niet veel verschillen van NBA Street. Straatcourts, drie tegen drie, over de top actie en toernooien. Daar werden we dus niet echt mad van.
Waar we wel op kickten was het realisme van de game. Bijna echte players in echte streetgear zoals Sean John, Ecko Unlimited, Southpole, Pure Playaz, AND1 en het echte trash talking. En niets is zo vervelend dan over je heen gedunkt worden door een dude met een baggy pants halverwege zijn reet.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

EA komt binnenkort met een nieuwe James Bondgame, genaamd Nightfire. Alle platformen zullen het spelletje krijgen en als we de pr-praat mogen geloven, wordt het allemaal beter, dieper en adembenemender. We shall see!
Nightfire bevat een singleplayer storyline die exclusief voor het spel geschreven is en flink leentjebuur speelt bij de afgelopen 40 jaar Bond geschiedenis.
Als James zul je terechtkomen in de Alpen, de ruimte in knallen en onderwater borrelen om slechterik Rafael Drake, de populaire leider van een zogenaamde liefdadigheidsorganisatie, te verslaan.
Nightfire wordt vanuit de eerste persoon gespeeld en slechts bij bepaalde acties switcht de camera even naar de dynamischere derde persoon. Vanzelfsprekend kan er weer in de meest exotische voertuigen worden gescheurd.
Het laatst alineaatje van het pr-bericht was opmerkelijk. 'Elke versie zal unieke onderdelen bevatten'. Zouden de publishers dan eindelijk leren dat regelrecht poorten bijna altijd tot bar slechte verkoopcijfers leidt.



Hoe veilig is jouw vakantie-baan?
www.SZW.nl
Ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid

HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

MARIO EN SONIC SLUITEN VREDE

Een paar jaar gelden waren Nintendo en Sega nog de grootste concurrenten die elkaar op leven en dood bestreden. Nu slobberen ze nog net niet aan elkaars achterwerk. Wij zijn er in ieder geval content mee want Sega behoort tot de top developers en hun spellen zien we graag zoveel als mogelijk op de consoles verschijnen.
Van Nintendo kregen we de volgende foto: Mario en Sonic die de vredespijp roken. En niet tegen je kleine broertje of zusje vertellen dat dit nep is.



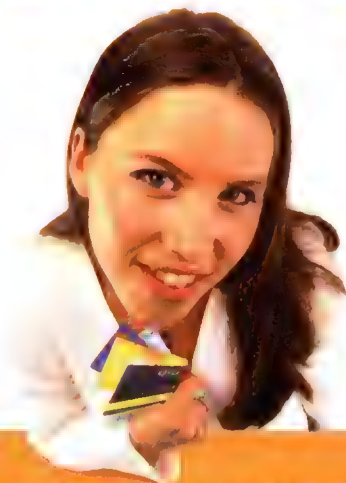
UNIEKE VERZAMELBAND NU OP DE MARKT!!!

Lieve PU lezers, jullie houden toch ook van een frisse, schone en vooral opgeruimde kamer? Dit speciaal voor jullie vervaardigde product kan daar een hele fijne bijdrage aan leveren.
De nieuwe, in opvallend frisse kleuren gestoken Power Unlimited verzamelband leent zich namelijk uitstekend voor... het opbergen van exemplaren van je favoriete gamesmagazine Power Unlimited!
Dus laat die exemplaren van je favoriete gamesmagazine Power Unlimited niet meer slingeren en voorkom een standje van je moeder. Misschien kun je zelfs wel vragen of je ouders een bijdrage willen leveren voor de aanschaf van deze unieke, in frisse kleuren gestoken, fraaie verzamelband voor je favoriete gamesmagazine Power Unlimited.
Wees er snel bij want je kunt je voorstellen dat alle Power Unlimited lezers heel graag zo'n prachtige, in frisse kleuren gestoken verzamelband in hun bezit zouden willen hebben!



[illegible]
Verzamelband PU
[illegible]

Sparen zonder pasje?



[illegible]

Gratis voor euro's sparen? Surf snel naar www.euroclix.nl!



EuroClix
het online spaarprogramma

freecharts

Voor het eerst de GameCube charts. En het is leuk om te zien welke launchtitels nu het best scoren. Aardig om te constateren dat Sonic het goed doet; de mix Sega Nintendo werkt dus super. Opvallend zijn verder de vette entree van Golden Sun bij de GBA games, de rentree van Need for Speed (deel 4, voorverkoop) op de PC dat weer een kraker beloofd te gaan worden en UEFA Challenge dat zich goed houdt onder het FIFA en ISS-geweld.

X-BOX

1 HALO
2 PROJECT GOTHAM RACING
3 FIFA 2002 WORLD CUP
4 DEAD OR ALIVE 3
5 WRECKLESS
6 ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
7 BURNOUT
8 CRASH BANDICOOT
9 MAX PAYNE
10 F1 2002

GBA

1 GOLDEN SUN
2 SUPER MARIO WORLD
3 TEKKEN
4 WARIO LAND 4
5 ADVANCE WARS
6 TONY HAWK PRO SKATER 3
7 BROKEN SWORD
8 ROGUE SPEAR
9 CRASH BANDICOOT
10 ICE AGE

PLAYSTATION 2

1 VIRTUA FIGHTER 4
2 FIFA 2002 WORLD CUP
3 METAL GEAR SOLID 2
4 GT 3 PLATINUM
5 TEKKEN TAG PLATINUM
6 CRAZY TAXI
7 OPERATION WINBACK
8 GRAND THEFT AUTO 3
9 DEAD OR ALIVE 2 PLATINUM
10 STATE OF EMERGENCY

PC

1 SIMS OP VAKANTIE
2 SIMCITY 3000
3 NEED FOR SPEED 4
4 DUNGEON KEEPER 2
5 SIMS HOT DATE
6 UEFA CHALLENGE
7 DUNGEON SIEGE
8 SIMS
9 FIFA 2002 WORLD CUP
10 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

GAMECUBE

1 LUIGI'S MANSION
2 SONIC ADVENTURE 2
3 STAR WARS: ROQUE SQUADRON
4 WAVE RACE: BLUE STORM
5 TONY HAWK 3
6 SUPER MONKEY BALL
7 BLOODY ROAR: PRIMAL FURY
8 ISS 2
9 CRAZY TAXI
10 EXTREME G3

BUDGETCORNER



HOMESOFT		
Stealth Combat	PC	29 euro
Zidane Football	PC	29 euro
Agassi Tennis	PC	29 euro
Gore	PC	29 euro
Dune	PS2	45 euro
Megarace III	PS2	27 euro
UBI SOFT		
Planet of the Apes	PSX	14,99 euro
Rainbow Six: Lone Wolf	PSX	14,99 euro
Bear in the Big Blue House	PSX	14,99 euro
VIP	PS2	29,99 euro
INFOGRAMES		
Platinum Abe´s Exodus	PSX	tussen de 9 en 18 euro
Platinum Monopoly	PSX	tussen de 9 en 18 euro
Platinum Extreme G3	PS2	35 euro
Platinum Paris Dakar	PS2	35 euro
Platinum Crazi Taxi	PS2	35 euro
Best of Rollercoaster Tycoon	PC	tussen de 9 en 18 euro

ÉÉN VOS MAAKT NOG GEEN GAMECUBE



Vorige maand maakten we melding van het feit dat een nieuwe F-Zero wordt ontwikkeld voor Cube en speelhal, dankzij een samenwerking tussen Sega en Nintendo.

Deze maand blijkt Nintendo samen met Namco een vergelijkbaar project in de maak te hebben. De klassieke Nintendo-shooter Star Fox zal van Namco en Nintendo een flitsend nieuw jasje krijgen en ook deze game zal zowel op de GameCube als in de speelhal verschijnen.

De game zal een rasechte, non-stop shooter worden, terwijl Rare werkt aan een avontuurlijker optreden van Fox en zijn maten in Star Fox Adventures.

WINKELIERS VOELEN ZICH GENAAID!

Power Unlimited heeft heel wat winkeliers op de kast gejaagd. Het commentaar op het feit dat sommige winkeliers de Xbox en GameCube voor meer dan de adviesprijs aanbieden (zie pagina 19 van het vorige nummer) heeft namelijk heel wat teweeggebracht. Niels kreeg honderden telefoontjes van boze winkeliers te verwerken die het duidelijk niet met de strekking (laat staan de woordkeuze) eens waren.

Nou gebiedt de eerlijkheid ons te zeggen dat we het ook wel wat te hard gesteld hebben. Gebleken is namelijk dat de detailhandel maar zo'n 7% winstmarge op de hardware heeft en de doekoes uit de verkoop van de software moet komen. Vergelijk je dat percentage met bijvoorbeeld de kledingbranche dan zie je dat de prijzen vaak twee tot drie keer over de kop gaan.

Ons advies blijft natuurlijk hetzelfde, kijk goed wat de diverse partijen tegen welke prijs aanbieden.

NEWSFLASH

■ Konami heeft enkele nieuwe projecten aangekondigd, waaronder een **nieuwe Metal Gear Solid**. Codenaam Substance. Het is voor de PS2 en Xbox en vertelt het verhaal tussen deel 1 en 2. Wie weet is dit Metal Gear Solid X.

■ Boris vindt overigens alles best, **als Snake maar terugkomt**. Of rakelen we een oude discussie op?

■ **Pro Evolution Soccer** komt naar de GameCube.

■ Van **DOA 3 op de Xbox** zijn inmiddels meer dan 1 miljoen exemplaren verkocht.

■ **NBA Street komt niet naar de NGC** in Europa. Volgens EA verkocht het spel slecht op de PS2 en dus zien ze er niet de noodzaak van in om de game ook hier op de Cube uit te brengen. Wat hebben Nederlanders toch een verrotte smaak.

■ **De PS2 versie van Super Monkeyball** is zomaar van de releaselijst van Infogrames gevallen. Shame, big shame.

■ **Need for Speed Motor City online** komt niet uit in Europa. Een verstandig besluit van EA, want online only games doen het hier nog niet echt geweldig.

■ **Ubi Soft schijnt Eidos te willen overnemen.** Met de nieuwe Tomb Raider op komst zou dat geen slechte zet zijn. Gegarandeerd een zwembad vol duiten.

■ Infogrames brengt **Stuart Little naar de PS2**. Aaah, wat lief.

■ Dat de shooters uit de Medal of Honor-reeks niet mis zijn, kunnen Nintendoids binnenkort zelf ervaren, want **Medal of Honor: Frontline komt naar de Cube**. Andere stoere games die onlangs werden aangekondigd voor de Cube zijn Tony Hawks Pro Skater 4, Minority Report, FireBlade, Nightfire en Gladius.



De PC-versie van Dante's Peak? Vulcano op de Xbox? Nope, gewoon een dope plaatje van Sim City 4 dat eind dit jaar uit moet komen.

■ HET LAATSTE NIEUWS OP GAMESGEBIED

ONDER REDACTIE VAN J.J.

■ PRIJSVRAAG VIRTUA FIGHTER 4



Shaolin-Ken, Drunken Master en Jeet Kune Do; zomaar een greep uit het aanbod aan vechtstijlen die Virtua Fighter 4 rijk is. Deze prijsvraag geeft jouw echter de mogelijkheid om deze vechtstijlen in real-life



uit te voeren.

Wij geven in samenwerking met Columbia Tristar een heel dope pakketje weg. Wat dacht je van de game, een t-shirt, een sleutelhanger en een workshop van niemand minder dan Ron Smoorenburg. Wie? Juist ja wie of liever gezegd waar kennen wij deze kerel van?

De vraag luidt dan ook: *In welke bekende film knokte Ron tegen Jacky Chan?*

Het antwoord kun je op een briefkaartje sturen naar:

Power Unlimited
o.v.v. Virtua Fighter 4
[illegible]

Of mail naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl en vermeld als onderwerp Virtua Fighter 4.

■ MEER GAMES DAN OOIT VERKOCHT

Ondanks het feit dat we ons hier in Europa een hernia kopiëren, gaat het niet echt slecht met de biz. Er werden in 2001 weer meer games verkocht dan ooit. Met name de consoles deden het erg goed. En voor 2002 wordt een nog veel grotere groei verwacht in deze sector. Dat is vooral te danken aan de PS2, Xbox en NGC. De PC sector gaat achteruit. Had de PC biz in 2001 nog een groei van 13,1%; in 2002 wordt voor het eerst een teruggang verwacht. Veel publishers gaan voor de consoles: grotere afzetmarkt en minder kopieergevoelig.

Opmerkelijk, in de Benelux zijn de games gemiddeld het een na goedkoopst (Duitsland is het billigst). Waar je in Nederland 24,40 euro betaalt voor een spel, daar lap je in Engeland 39,90 euro. Met dank aan de populariteit van budgetspellen alhier.

JAPANEWS

Onze sushi connectie wist ons wederom enkele leuke weetjes uit het land van de rijzende zon toe te sturen.

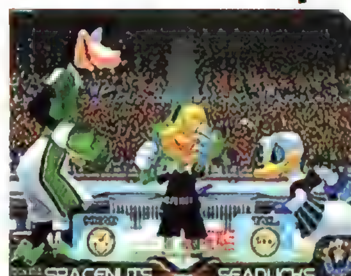
- Stel je moet deze zomer thuisblijven omdat pa en moe zo nodig de badkamer moeten verbouwen, dan ga je toch lekker virtueel op vakantie. Check deze laue game: My Summer 2: Chapter of Sea Adventure.

Hierin speel je een jonge knaap die op bezoek gaat bij oma. En laat oma nou net aan het strand wonen, kan jij even fijn genieten van een beetje zwemmen, duiken, fietsen en noem maar op.

Tof toch?

- Als je net als Jurjen en Jeroen van Disney houdt, is deze voetbalgame een uitcheckertje. Hadden we vorige maand nog golf, deze keer hebben we Disney-voetbal op de Cube en GBA. Ieder karakter heeft zijn eigen special moves en je kan gegevens uitwisselen tussen Cube en GBA.

- Kijk eens wat onze sushi boer tussen onze rauwe vis had gestopt. Een velletje papier met Japanse krabbels erop. Jurjen werd helemaal gek toen hij het zag en mompelde iets van Gouden Zon Twee. Hmm zal wel weer overwaaien.





Waarom

wit-

werken?

www.SZW.nl

Ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid

■ LUCAS ARTS GAAT DE ARENA IN



Het is niet alleen Star Wars dat de klok slaat bij Lucas Arts. De Amerikanen komen in de lente van 2003 met een gladiatorenspel voor de PS2, Xbox en NGC: Gladius. De eerste screens zien er bizar goed uit. Strak, glad en vol details.

Gladius volgt het verhaal van twee jonge helden, Ursula en Valens, die een team van gladiatoren samenstellen en trainen voor de gladiatorenspelen. Net als in een RPG zorg je ervoor dat jouw gladiatoren steeds sterker en behendiger worden met de wapens. Je kunt de gladiatoren kiezen uit zestien unieke klassen met elk eigen vaardigheden en wapens. De skills test je uit in de battles, waar je pittig wat invloed op zal hebben.

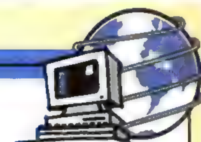
Als we Lucas Arts mogen geloven heb je het spel niet in een vloek en een zucht uit. De twee verhaallijnen zorgen voor 36 uur gameplay en brengt de speler naar vier verschillende regio's.

Eenmaal de singleplayer uitgespeeld, kun je doorgaan in de four-player cooperative mode. Het toernooi systeem blijft trouwens begaanbaar na het afronden van de singleplayer mode zodat je de karakters verder kunt uitbouwen.





ONLINE GAMEN



DEMOCHECK

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Als je eenmaal de demo van de PC versie van Tony 3 hebt gespeeld, kun je gewoon niet meer zonder het volledige spel! Je bent gewaarschuwd…
Score: ★★★★☆
www.planet.nl/planet/0,1114,75_1849_740748,00.html



TOM CLANCY: SUM OF ALL FEARS

Gebaseerd op de gelijknamige film, wil Red Storm snel incashen op een soort Rainbow Six voor dummies. De demo is wel aardig maar niet meer dan dat. De levels zijn erg leeg en kaal en de gameplay is meer arcade dan je gewend bent.
Score: ★★☆☆☆
www.planet.nl/planet/0,1114,75_1844_898769,00.html

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Verplichte kost, ook voor diegene die de game al in huis hebben, want deze demo heeft een level dat niet in het spel zit! Kijk, dat zijn de demo's waar we ons bedje voor uitkomen.
Score: ★★★★★
www.lucasarts.com/products/outcast/html/

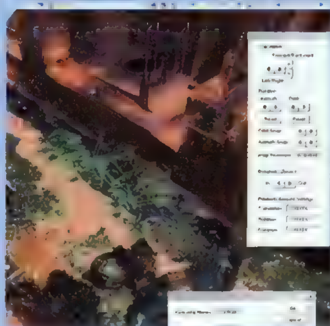
RICOCHET

Dat het aloude BreakOut concept (tik gekleurde steentjes weg met een bouncend balletje) nog steeds werkt, bewijzen de makers van Ricochet. Geniepig verslavend.
Score: ★★★☆☆
www.spelletjesgarnaal.be/skin01/demos/index.html#34904

DTM RACE DRIVER

Een van de eerste TOCA games met een echt verhaal. Binnen PU verwachten we veel van deze game en de demo is een zeer aardig proefritje.
Score: ★★★☆☆
www.planet.nl/planet/0,1114,75_1848_763264,00.html

DUNGEON SIEGE EDITOR



Het hack & slash festijn dat Dungeon Siege heet, is al zeer omvangrijk van zichzelf, maar met de onlangs uitgebrachte Editor kunnen fans zelf aan de slag om eigen omgevingen, kerkers en queesten in elkaar te knutselen.
De bediening is kinderlijk eenvoudig en binnen een poep en een zucht heb je een heel nieuw gebied samengesteld. Hier gaan we nog een hoop lol mee beleven.
www.dungeonsiege.com/siegeeditor.shtml

THIEVERY

Deze maand aandacht voor Thievery, een Mod die met de techniek van de UT engine het Thief universum wil uitbreiden. En dan met name op het gebied waar het Thief en Thief II aan ontbrak: multiplayer.
De makers nemen hun project uiterst serieus en de mysterieuze Thief sfeer lijkt zeer goed te worden gehandhaafd.
Screens, info en de laatste ontwikkelingen vind je op www.thieveryut.com

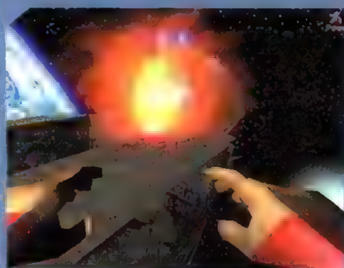
BULLET TIME 3.0

De fans hebben er al een tijdje naar uitgekeken: de release van Bullet Time 3.0. Bullet Time 3.0 stelt je in staat alles te doen wat Neo in de Matrix deed, alleen dan nu in de settings en de speelmodes van Unreal Tournament. En dat is behoorlijk stijlvol en funny.
http://mutation.unrealism.com/reviews/bt3.shtml



MODS & MAPS

■ Altijd al eens Superman willen spelen maar dan in Unreal Tournament? Hier haal je de Superman 2 - Beta Mod op www.planetunreal.com/zencoder/



■ Voor gamers die iets duidelijker uitgelegd willen hebben hoe ze precies models maken voor Jedi Knight 2, is er een handig tutorial te downloaden. Je kunt deze ophalen via www.fileplanet.com/dl/dl.asp?/planetquake/polycount//tutorials/jk2_model_tutorial.zip

■ Strike Force is een hele leuke Mod voor UT. Versie 1.73 is al weer een tijdje te downloaden. Check het op www.strikeforcecenter.com/

■ In het kader van het WK voetbal willen we je deze player model voor Quake III: Arena niet onthouden. De enige echte E3 Hooligan! Je plukt hem weg op http://www.planetquake.com/polycount/reviews/quake3/hooligan/hooligan.shtml

■ Iedereen die meer uit het fraaie Freedom Force wil halen, moet zeker eens langs bij het Freedom Force Center. Hier vind je een editor, Mods en andere leuke goodies. Dat is dus www.freedomforcecenter.com/downloads/

ONLINE FLASH

■ Het is zeker het seizoen van de MMORPG's want we worden overspoeld met nieuwtjes omtrent dit online genre. Zo ligt de ontwikkeling van Dragon Empires van Ubi Soft lekker op schema. De game moet einde van het jaar klaar zijn en laat 1500 spelers tegelijk in clans met elkaar battelen met als inzet machtige draken. Meer info op *www.codemasters.com/dragonempires/front.htm*



■ Er komt een add-on pack voor de super populaire MMORPG Anarchy Online. De naam? AO: Shadowlands.
■ Star Wars Galaxies zal volgens aanhoudende geruchten al deze herfst klaar zijn. Deze Star Wars MMORPG is dé natte droom voor online junkies en Star Wars fans.
■ De MMORPG Dark Age Of Camelot heeft inmiddels meer dan 200.000 betalende abonnees. Dat zijn dus heel wat miljoenen dollars die per maand (!) binnen komen bij de makers. Hmmm, niet zo vreemd dat de MMORPG's als paddestoelen uit de grond poppen.
■ Als je dit leest moet Neverwinter Nights bijna in de winkels liggen. De game heeft naast een singleplayer campagne ook een gigantische uitgebreide multiplayer component waarin een heuse rol is weggelegd voor Dungeon Masters op vele honderden servers, die steeds een relatief klein groep online avonturiers moeten toelaten.
■ Voor wie alvast in de stemming wil komen voor Asheron's Call 2 zijn er funky wallpapers te downloaden op *www.microsoft.com/games/acdm/*



PLAYSTATION 2

SCORE 85

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	9	8



TEKKEN 4

Twee jaar na Tag Tournament wordt er eindelijk een nieuw hoofdstuk aan het legendarische toernooi toegevoegd. Tijd voor het definitieve oordeel over Tekken 4.

Na drie en een halve versie van Tekken zijn we aangeland bij het vierde en, volgens Namco, beste deel. Heel indrukwekkend natuurlijk dat een simpele beat'em up zo'n succes kan worden en dat heeft een boel te maken met de originaliteit van de eerste twee delen.

Ik zal het uitleggen. Voordat ik Tekken speelde, was er Streetfighter en Mortal Kombat. Ik speelde Streetfighter voor de snelheid en de aktie en Mortal Kombat voor het realisme. Namco begreep dat deze twee games heel goed samengevoegd zouden kunnen worden en begon met de productie van een game die later Tekken zou gaan heten.

Zoals je weet werd deze titel een gigantisch succes en zijn er zelfs miljoenen PlayStations verkocht puur en alleen dankzij Tekken.

De eerste versie was in elk opzicht vernieuwend. Realistische characters met een realistische vechtstijl, mooie 3D arena's en een 3D gameplay die werkte.

Het vervolg op die game, Tekken 2, legde de lat nog een stukje hoger. Alles wat goed was aan de eerste game werd beter in het tweede deel. De gameplay werd verbeterd en de graphics waren voor die tijd perfect om nog maar niet te spreken over de dope characters.

Ondanks de hoge verwachtingen kon Tekken 3 daar verder weinig meer aan toevoegen. Het was meer van hetzelfde. Daarom blijft Tekken 2 bij ons op de redactie, nog altijd de meest gewaardeerde fighter uit het rijtje.

WINNING TEAM

Nu zijn we dus toe aan Tekken 4 en ik moet je eerlijk zeggen dat ik hoopte dat ze bij Namco net zo hard hun best hadden gedaan om het genre te verbeteren als Sega dat met Virtua Fighter 4 deed. Deze develo-

per bewees namelijk een waterdichte visie te hebben op de toekomst van beat'em ups in het algemeen en de Virtua Fighter serie in het bijzonder.
Het bleek echter te veel gevraagd. Onder het motto "never change a winning team" bleef Namco bij het oude vertrouwde concept van een paar nieuwe moves, een paar nieuwe characters en mooiere graphics, al moet ik zeggen dat het met dat laatste ook nog wel meevalt, of tegenvalt beter gezegd.


Nou Marduk, gaan we knokken of wordt 't een kruisverhoor?


Daar kunnen de DOA dames nog een puntje aan zuigen. Figuurlijk dan.


Zou dat bij vrouwen ook zo ongelooflijk zeer doen?


"Sta op lapzwans; je bent de paus niet!"


Christie is extra pissig omdat het Braziliaanse elftal niks klaarmaakt op de WK. (Toch?)

COMBOT

Dit half gare character is door Lee ingezet als een soort troef in het toernooi. Persoonlijk heb ik deze semi-grappige shit in Tekken altijd gehaat. Of het nou die vechtende boomstronk, het kleine dinootje Gon of deze domme Combot is, ik vind dat ze het gewoon moeten weglaten uit dit soort games. Ik wil realistische characters want deze figuren worden alleen maar gekozen door gasten die niet kunnen vechten en dan maar grappig gaan lopen doen. Opzouten!
Waardering redactie: 2

CHRISTIE MONTEIRO

Deze Braziliaanse dame is ongetwijfeld het mooiste Tekken character ooit gemaakt. Niet alleen kan ze heel goed vechten maar ze kan ook goed met haar tieten schudden. Haar capoeira stijl heeft ze natuurlijk van Eddy die zelf deze keer niet aanwezig kon zijn. Maakt niet uit want ik weet zeker dat alle jongens meer dan tevreden met Christie zullen zijn.
Waardering redactie: 7


Christie Monteiro

KUMA

Heihachi's huisdier was in het derde King of Iron Fist Tournament verslagen door Paul Phoenix. Sindsdien kan de beer maar aan één ding denken: wraak. Hij trok zich terug in de bossen en begon zichzelf te trainen. Hij werd beter en beter en toen hij op een dag een aankondiging zag op de TV voor het vierde KOIF Toernooi wist hij wat hem te doen stond...
Kuma kent enkele nieuwe attack moves die hij zichzelf heeft aangeleerd maar het is allemaal vrij povertjes. Hij is per slot van rekening een beer en geen doorgewinterde vechtjas. Meer een character voor losers dus. Sorry dat ik het zeg.
Waardering redactie: 3

PANDA

Het alter ego van Kuma is Panda en ze is de lieveling van Xiaoyu. Zij ging na afloop van het vorige toernooi mee naar de school van het meisje en bleef daar twee jaar. Al die tijd denkt Panda aan Kuma en als ze hoort van Xiaoyu dat er een nieuw toernooi komt, besluit ze opnieuw mee te gaan als bodyguard van Xiaoyu en mee te doen aan het toernooi.
Waardering redactie: 3

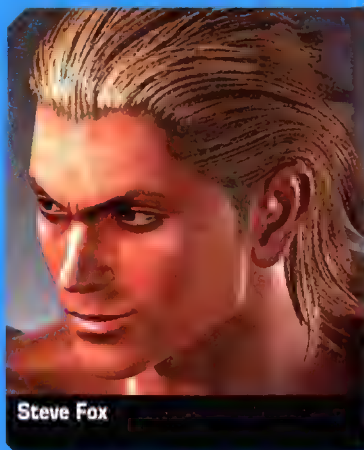
CRAIG MARDUK

Craig Marduk is een van de grootste characters. Dat betekent dat hij sterk is maar niet zo heel snel. Dat past weer mooi bij zijn Vale Tudo (Braziliaans freefighten) stijl. Hij heeft een paar heel kleurrijke tattoo's die hem eigenlijk wat te speels maken. Maar ja, je moet ook niet aan een Japanner vragen om een stoer Westers character te ontwerpen want je krijgt altijd weer die clichématige stripfiguur shit.
Waardering redactie: 7


Craig Marduk

STEVE FOX

Niet alleen een nieuw maar ook een origineel character. Steve Fox is een bokser maar heeft tegelijkertijd een heel eigen vechtstijl. Omdat hij namelijk niet kan schoppen, gebruik je bij hem de twee schopknoppen voor het ontwijken van aanvallen van de tegenstander. Dit geeft Steve Fox een vreemd soort voorsprong op de rest omdat hij als enige echt goed kan vechten in de kleine ruimte. Dit vergt overigens wel wat oefening.
Waardering redactie: 8


Steve Fox

Anyway, Tekken 4 is natuurlijk wel een van de beste fightinggames van dit moment al ben ik persoonlijk dus een beetje teleurgesteld in het gebrek aan vernieuwende ideeën.

3D, HATSIKIEDEE

Toch kent Tekken 4 enkele nieuwe features waarvan de belangrijkste ongetwijfeld de vernieuwde 3D arena's zijn. Battles zijn niet langer allemaal hetzelfde. In sommige levels is het namelijk noodzakelijk dat je profiteert van de mogelijkheden die de ruimte je biedt.
Zo is er een level waarbij je veel gebruik moet maken van de muren. Deze zogenaamde wallcombo's zijn super spectaculair en het is alleen een beetje jammer dat ze vrij weinig schade toebrengen terwijl ze toch vrij lastig zijn om uit te voeren.
Andere levels hebben interactieve objecten die je stuk kunt slaan en zo. Dat is ook lachen maar ik was persoonlijk vooral onder de indruk van de arena waarin elke finale zich afspeelt.
Honderden toeschouwers staan allemaal afzonderlijk van elkaar te juichen en te springen. Heel dope gedaan.
Op het gebied van de gameplay is er buiten de wallcombo's eigenlijk niets veranderd.
Er zijn natuurlijk wel wat nieuwe moves en combo's maar niet genoeg om je het gevoel te geven dat je een heel nieuw spel aan het spelen bent.


Heel toepasselijk: de helicopter kick, uitgevoerd op het vliegveld.

NIEUWE MODES

Er zijn wel enkele nieuwe game modes waarvan de belangrijkste de Tekken Force mode en de Story mode zijn. Vooral over de Force mode deed Namco vooraf erg geheimzinnig maar het blijkt allemaal vrij weinig voor te stellen. Je kiest een character uit en moet vervolgens door gangen en ruimten rennen terwijl je wordt aangevallen door groepen vijandige kereltjes.
De besturing van Tekken blijkt totaal niet geschikt voor het rondrennen door gangen en ook niet voor gevechten tegen meerdere characters tegelijk. Om er nog een beetje iets van te maken heeft Namco maar gezorgd dat je tegenstanders niet tege-

YOSHIMITSU

[illegible]


Yoshimitsu

[illegible]

BRYAN FURY

[illegible]

NINA WILLIAMS

[illegible]

LING XIAOYU

[illegible]


Ling Xiaoyu

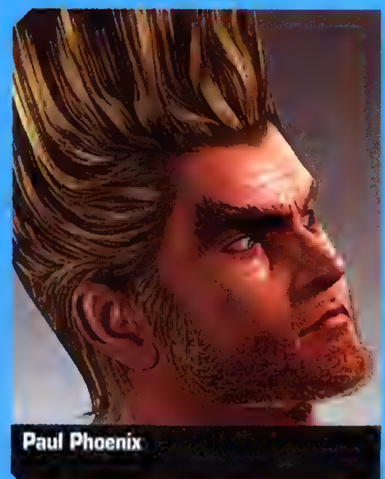
[illegible]

JIN KAZAMA

[illegible]

PAUL PHOENIX

[illegible]


Paul Phoenix

[illegible]

HWOARANG

[illegible]

Namco / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.namco.com

BORIS

Stop, in naam der wet! En dat ben ik dus.

"Ik ben niet gek, ik ben een vliegtuig."

lijk aanvallen anders zou de Tekken Force mode totaal onspeelbaar zijn geworden.
De Story mode daarentegen is wel leuk. Op betrekkelijk simpele manier wordt het verhaal van Tekken 4 verteld aan de hand van de gevechten die je levert. Als je het einde haalt met een character word je beloond met een super vette film. Elke character heeft zo'n CGI film en sommige duren echt minuten lang en zijn behoorlijk indrukwekkend.

Met enorme precizie wordt de grote teen in het linkeroog geschopt, waarna de bovenliggende hersenkwab spontaan het hoofd verlaat. Leuke blouse overigens. Nieuw?

REVANCHE?

Tekken 4 is een super dikke beat'em up... maar dat was Tekken 2 ook en tussen die twee games is, op de graphics na, maar bar weinig verschil. Het onderscheid zit 'm in details zoals de moves en combo's van verschillende characters. Het blijft echter allemaal marginaal; Martial Law bijvoorbeeld, vecht eigenlijk net zo in Tekken 4 als in Tekken 2.
We zijn eigenlijk een beetje teleurgesteld dat Namco niet méér zijn best heeft gedaan om het genre te vernieuwen, iets wat in Japan al heeft geleid tot een massale overloop van Tekken spelers naar Sega's Virtua Fighter 4 kasten. Jammer voor Namco maar ze zullen zich qua echt nieuwe shit hopelijk revancheren met Soul Calibur 2.

Hwoarang

VIOLET

KAZUYA MISHIMA

LEI WULONG

JULIA CHANG

KING

King

LEE CHAOLAN

MARSHALL LAW

Marshall Law

HEIHACHI MISHIMA

Thailand

just 14hrs away

NEW AXE
LASTS 24 HRS



Black Isle Studios / Interplay / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / http://icewind2.blackisle.com

PC

JAN

VERWACHT: Q2 2002

Volkomen onverwacht kondigde Black Isle Studios onlangs Icewind Dale 2 aan. Voor de tweede keer kunnen we op avontuur in de ijzige realm van het rijke AD&D universum

ICEWIND DALE 2

zich 30 jaar af na de oorspronkelijke gebeurtenissen in het eerste deel. Jij mag samen met een groep huurlingen zien uit te vissen welke evil kracht alle goede rassen wil om-

Een beetje overdadig misschien voor de casual gamer, voor de doorgewinterde AD&D fanaat klinkt dat in de oren als elfengezang, begeleid door een dwergenharpje.

In het volgende nummer kun je in de review lezen hoe de game zich laat spelen en in welke mate alle mooie beloften worden waargemaakt.

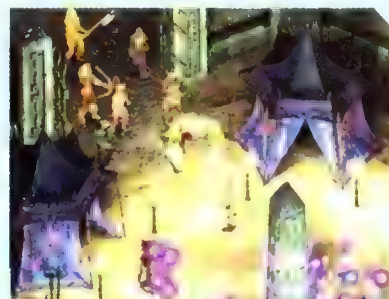
Icewind Dale 2 zal niet meedingen naar de originaliteitprijs van 2002. De game volgt min of meer dezelfde gameplay als in het origineel al zullen de derde editie AD&D regels door het spel verweven zijn.
Ook de Infinite Engine doet wederom zijn werk, al beweren de makers bij hoog en laag dat deze flink op de schop is genomen. Veel hogere resoluties, meer en fraaier artwork, nog meer hongerige en bovenal freaky monsters en verbeterde spell effects staan op de agenda.
De eerste screens mogen er zijn, al kun je een boek natuurlijk niet beoordelen op zijn kaft. Zeker niet in de gamesbiz.
Het verhaal van Icewind Dale speelt

brengen.
De actie start als een troep Goblins een heftige aanval inzet op de stad Targos. Van daaruit begint je lange avontuur waarin je weinig rust en veel magische hack and slash wordt geboden.

UREN GAMEPLAY

De games van Black Isle waren altijd al vrij omvangrijk en ook dit keer beloven de makers een slordige veertig uur gameplay en dan hebben we het alleen over de main campagne. Wil je iedere queeste oplossen die voor het voetlicht komt of ga je voor de Heart of Fury mode dan wordt zelfs tachtig uur gameplay gesuggereerd.

De Heart of Fury mode stelt je in staat om in principe zo ver te upgraden als mogelijk is met level 30 binnen bereik.
Uiteraard leveren de nieuwe rassen en klassen de nodige nieuwe wezens en situaties op. Wat te denken van de gluiperige Drows (Dark Elfs), een Drider (half Dark Elf, half spin) of op een Worg rijdende goblins. Worgs zijn het best te omschrijven als een soort reuzenwolven.
Je ziet het; Icewind Dale 2 wordt een hele eigen wereld met eigen monsters en minstens zoveel wapens en magie om ze te bevechten. Honderden nieuwe objecten en meer dan vijftig nieuwe spreuken maken het getallenlijstje mooi af.


Hé kom maar mee en vergeet je portemonnee, het is vrij entree.


"Door die brandende lijken vriezen wij niet dood. Hahaha."

Free Radical Design / Eidos / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.frd.co.uk/ts2.html

PLAYSTATION 2 / GAMECUBE / XBOX

JAN

VERWACHT: Q3 2002

De cartoony shooter TimeSplitters voor de PS2 zorgde bijna twee jaar geleden voor een verrassing maar bleef niet lang hangen. Free Radical hoopt op zoete wraak.

TIMESPLITTERS 2

maar toch verscheen de game niet de in de jaarlijstjes.
De makers zijn op dit moment hard bezig om van deel 2 wél een klassieker te maken. TimeSplitters 2 is

First-person shooters zijn schaars op de PS2 en dat is ook niet zo gek want de besturing van dit genre goed overbrengen op consoles, is een vak apart.
We hebben UT, Quake 3 en Red Faction voorbij zien komen, maar daarvoor was er al TimeSplitters (TS). Om een of andere reden kwam TS een beetje tussen wal en schip terecht. Vooraf werd er veel van verwacht omdat bijna het hele Rare team (Goldeneye, je weet toch) overliep en voor Free Radical aan de slag ging.
TS werd echter geen Goldeneye 2 maar een grimmige, cartoony funshooter. Onze Skate was er toentertijd behoorlijk down mee en beloonde het spel met een hoge score,

vooral meer. Meer levels, meer fraais, meer guns, meer multiplayer modes en meer gameplay. Ik heb een vrij vroege versie gespeeld maar die oogt al bijzonder lekker en speelt soepel. Ik hoefde in ieder geval niet eerst twee dagen in quarantaine om de controles door te krijgen; gewoon de gamepad oppakken en knallen.

REPLAY

Je zult - net als in het origineel - door verschillende perioden hoppen: van Tokio in de verre toekomst, tot een oude kathedraal of het stoffige Wilde Westen.
Naast het betere schiet- en knalwerk zijn er goals en puzzels én is de gameplay gevarieerder. De settings zijn overduidelijk groter en complexer en

het uiterlijke verschil met het origineel is opmerkelijk.
Ook scripted events (zoals het langsrijden van treinen en auto's) en een betere A.I. bij de baddies moeten zorgen voor een meeslepende ervaring.
Insiders beweren dat TimeSplitters 2 eigenlijk al af had moeten zijn maar dat Sony samen met Eidos bewust de game naar achteren heeft gezet om de online mogelijkheden voor deze titel uit te werken. Of dat lukt valt te nog te bezien, maar ik hoop het van harte. Dat zou de replay waarde van deze game natuurlijk alleen maar ten goede komen.
Sowieso kun je de game in Two

player mode spelen of gaan stoeien met de map editor. Net als in het origineel kun je je eigen levels maken, alleen moet dat nu nog eenvoudiger gaan worden.

"Een ding weet ik zeker, zolang ze geen luchtaanvallen uitvoeren, hebben we niets te vrezen."


Kijk uit voor de terugslag opa, voor je 't weet laat je alles lopen.


Naarmate het WK vorderde, realiseerde hij zich steeds meer dat het Nederlands elftal er niet bij was.

PC

Digital Anvill / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.microsoft.com/games/freelancer

VERWACHT: Q4 2002

Freelancer wordt een game die het 'RPG in space' genre opnieuw gaat definiëren. Let op mijn woorden!





FREELANCER

Freelancer is geen game over het leven van een Power Unlimited redacteur. Nee, het is de aller vetste spacegame die we ooit gespeeld hebben.

Chris Roberts, de grote man achter de Wing Commander serie, richtte in 1996 zijn eigen gameproductie bedrijfje op en noemde het Digital Anvill. Zijn obsessie voor spacegames was er niet minder op geworden en hij had het idee dat hij een nog grotere bijdrage aan het genre kon leveren dan hij bij Origin al had gedaan. Starlancer was zijn eerste experiment en mag gerust gezien worden als een voorloper op Freelancer waar nu al meer dan vijf jaar lang aan gewerkt wordt. Chris heeft intussen een meer adviserende rol ingenomen na de overname van Digital Anvill door Microsoft maar Freelancer lijkt nog steeds een regelrechte Elite killer te worden.
Voor de gamers die de space trading game Elite niet kennen; in de dagen dat de Commodore Amiga nog hét gameplatform was, speelde iedereen Elite. Het was misschien wel de eerste RPG en het was in ieder geval een spel dat tot op de dag van vandaag een glimlach en een wazige blik in de verte oproept bij iedereen die het spel ooit gespeeld heeft.

RUIMTE COWBOY

Freelancer brengt die tijden weer tot leven. Je bent een soort ruimte cowboy die vrij is om te gaan en staan waar hij wil. Je kunt missies aannemen, bevriend raken met een van de vier regeringen, je kunt voor piraat gaan spelen of geld gaan verdienen met handel.
Je begint met een ruimteschip waar je niet echt trots op kunt zijn maar naarmate je meer geld verdient kun je het schip upgraden en later zelfs vervangen door nog grotere schepen. In totaal zijn er meer dan veertig schepen waarvan sommige echt heel zeldzaam zijn en alleen rondvliegen in een galaxy far far away.
Het leven in Freelancer is zoals het moet zijn. Alles en iedereen is zijn eigen ding aan het doen en het is aan jou de keuze hoe je daar op reageert.
Zo is het bijvoorbeeld mogelijk dat je bij een afgelegen ruimtestation komt en ziet dat het wordt aangevallen door piraten. Je kunt proberen de piraten te verdrijven maar je kunt ook met ze meedoen. Je zou je afzijdig kunnen houden en de piraten volgen naar hun basis en aanvallen als ze het niet vermoeden. De buit kun je terug verkopen aan de basis. En terwijl je dit allemaal zit te overwegen, is er in een sterrenstelsel ver weg een oorlog aan de gang.


"Ik ben een kei van een schutter, echt steengoed. Hahahaha!"

MOOIE TIJDEN

De makers van Freelancer hebben goed gekeken naar space games als Homeworld maar Freelancer gaat nog veel verder. Het is namelijk mogelijk om in real time het hele heelal door te vliegen. Het duurt misschien wel eventjes en het is handiger om een wormhole te nemen maar het kan in theorie wel.
Daarnaast blijkt de ruimte niet leeg te zijn maar gevuld met mijnenvelden, asteroïdes, nevels, mist en allerhande ruimteafval.
Het ziet er allemaal schitterend uit maar het is nog niks vergeleken met de prachtige ruimtestations waar je kunt docken. Terwijl je de reusachtige gevaartes nadert, hoor je over de radio hoe de verkeersleiding jou en alle andere schepen instructies geeft. Het is werkelijk zwaar indrukwekkend.
Microsoft heeft bevestigd dat de game in november in de winkels ligt. Het is dus nog even wachten maar ja, dat doen we al vijf jaar. Overigens wordt er waarschijnlijk later dit jaar een aankondiging gedaan door David Braben over de nieuwe Elite IV. Kortom, het worden mooie tijden voor ons spacegamers. ◄

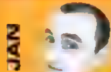

"Nee man, ruik dan; dit is geen wormhole maar een wormanus! Wegwezen!"


"Tja, ik heb nogal een rechtlijnige kapper."


"Alleen maar laden en lossen, daar heb ik niets mee te maken. Als we 't wiel gevonden hebben, krijg je een klem!"


Freelancers zonder werk raken massaal aan de drank.

Creative Assembly / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.totalwar.com — PC



[redacted]

VERWACHT: Q3 2002

Medieval: Total War barst uit zijn harnas van de ambitie terwijl de basic gameplay toegankelijk blijft. Iedereen die van strategygames houdt moet deze game in de gaten houden!



MEDIEVAL: TOTAL WAR

De makers van Shogun: Total War zijn terug. Samurai zwaard en werpster hebben plaats gemaakt voor hakbijl en lans in Medieval: Total War.

De Middeleeuwen blijven door de jaren heen tot de verbeelding spreken. Als je kijkt naar boeken, films, sprookjes én games dan vormt deze periode heel vaak een inspiratiebron. Terecht in mijn ogen want hoe lekker ik de Japanse sojasaus ook vindt, de Europese 'Dark Ages' brengen net dat beetje extra waardoor deze middeleeuwse Total War, Shogun op enkele onderdelen lijkt te gaan overtreffen.
Sterk punt van Shogun was het in beeld brengen van duizenden eenheden tegelijk en juist dit onderdeel wordt in Medieval: Total War nog een stap verder genomen. Nu kun je meer dan 10.000 poppetjes vechtend in beeld krijgen.
Net als in Shogun gaat ook de opvolger uit van een historische wargame. Geen elfjes, draken en wizards dus maar imponerende troepenmachten, kolossale kastelen en enorme uitgestrekte landschappen waar de confrontaties plaatsvinden.


Zelfs als ze sterven doen ze dat nog netjes in formatie.


"Sssst, iedereen op z'n tenen lopen, dit is een verrassingsaanval."

STRIJDGEWOEL

De gevechten worden imposant en verhalend in beeld gebracht. De verschillende garnizoenen gebruik je in diverse tactische formaties, terwijl je de vijand bestormt of zijn gebouwen met de grond gelijk maakt. Dit wordt ondersteund door bruut gebrul en geschreeuw van de manschappen, fel wapengekletter en pompende krijgsmuziek waardoor je echt in het strijdgewoel wordt meegesleurd.
Medieval speelt zich af in de periode beginnend bij de eerste kruistocht in 1095 en loopt tot aan de val van Constantinopel in 1453. Er zijn maar liefst twaalf speelbare facties die je door het slagveld mag leiden, waaronder Engelsen, Germanen, Fransen, Turken en Byzantijnen. Iedere kant heeft zijn unieke eenheden zoals Teutoonse ridders bij de Germanen, clan-stijders uit de Schotse hooglanden of Kamelenkrijgers van de Bedoeïenen.

SIMMEN OF KNOKKEN?

Het fraaie van Medieval vind ik de mogelijkheid om de game zo diep te spelen als je zelf wilt. Zo kun je namelijk voor de complete strategische beleving gaan. In dat geval zul je als koning diverse beslissingen moeten nemen, de orde in je gebied dienen te handhaven, op je economie moeten letten en meer van die sim-zaken.
Daarbij doen jij en de computergestuurde tegenstanders (of ingelogde medespelers in multiplayer) om de beurt zetten tot het tot een confrontatie leidt. Op dat moment schakel je over van de mapview naar het 3D battle landschap en is het knokken geblazen.
De uitkomst van het gevecht heeft invloed op de moraal van je troepen en het aanzien van jou als koning. Ga je er als een bange wezel vandoor dan doet dat je reputatie geen goed.


Wederom was er een finishfoto nodig om de winnaar van de kamelenrace te bepalen.


Dit zijn de Witte Reuzen Ridders; doodsbenauwd dat hun paarden vies worden.

Maak je veel gevangenen, dan kun je die later gebruiken in onderhandelingen met de vijand. Je kunt ook alle gevangenen meteen bruut ombrengen dan stijgt je angstmeter met behoorlijk veel punten en boezem je vrees in bij je tegenstanders én je onderdanen.
Heb je daar nu allemaal geen zin in, dan kun je ook gewoon eenvoudig landjepik spelen en je 'beperken' tot de historische battles. Dan hou je je dus puur bezig met de enorme veldslagen; in mijn ogen het fraaiste onderdeel van de game (zonder de sim elementen te kort te willen doen want die zijn erg verfijnd uitgewerkt).
Ik vind het sowieso een verademing dat de makers het aan de spelers overlaten welke manier van spelen ze verkiezen.

OVERZICHT

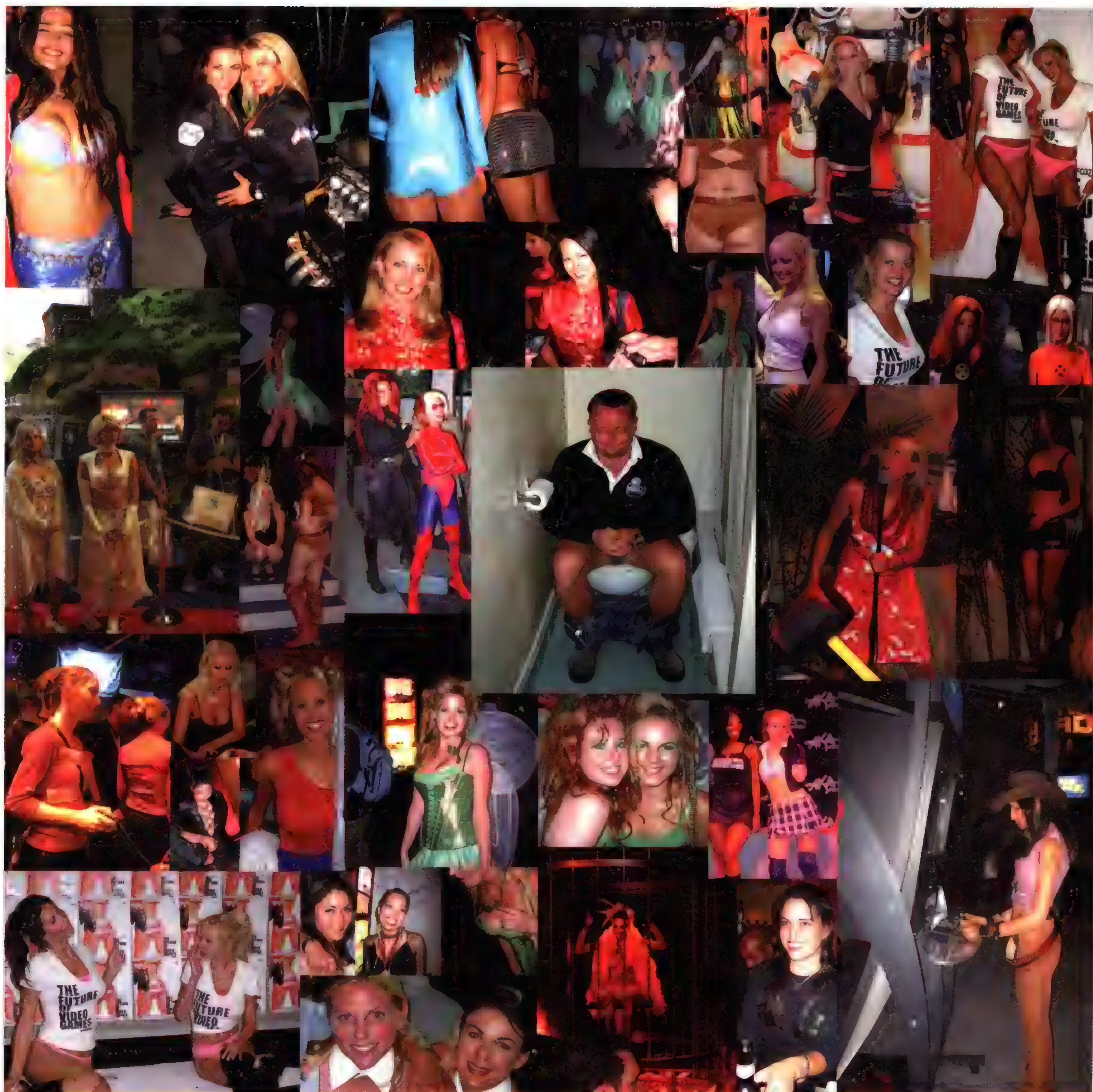
[illegible]

Makes White Teeth Visible



stimorol.com

STIMOROL



E3 2002

ROADTRIP

E3 2002
ZES MAN ON THE ROAD

Meer dan 30.000 bezoekers, meer dan 1000 nieuwe games en heel wat boothbabes waarvan je je afvraagt of alleen hun latex slipjes van kunststof zijn. Inderdaad, we hebben het over de E3: de grootste beurs op het gebied van computer-entertainment. Ook dit jaar was PU er in Los Angeles met zes man bij!

LOW BUDGET E3 - NIELS

"Onder het mom de zaak betaalt, zitten Jeroen en ik als hardcore VNU'ers meestal in hotels van zo'n tweehonderd dollar per nacht en genieten wij van de weelderige luxe. Om de overige redactieleden dit jaar niet op hoge kosten te jagen (en tevens meer budget over te houden voor het nachtelijke vertier) werd er democratisch besloten in een goedkoper hotel te gaan zitten.
De keuze viel op het Stillwell Hotel in downtown LA, dat er op de website zeker niet slecht uitzag voor $59,- per nacht. Ook de jongens van OPM2 (Sven en Youri) sloten zich enthousiast bij ons aan. Eenmaal aangekomen bleek genoemde website al jaren niet geupdate, en zo belandden wij tussen de zwervers, alcoholisten, Vietnam-veteranen, pimps en hookers.


Het Stillwell Hotel deed Boris denken aan z'n jaren in de Bijlmer-bajes.

De meeste van hen zaten de hele dag in de bar van het hotel, Hank's bar genaamd. Achter de tap stond een omgebouwde Filippino genaamd


Door het goedkope hotel was er wel geld over om uit het dakje te gaan in Hank's Bar.

Wanda die waarschijnlijk te oud was om zelf langs een paal in de plaatselijke striptent te glijden. Bij aankomst raadde zij (of hij) ons af om na zessen de straat op te gaan, tenzij wij er geen problemen mee hadden zelf gestript te worden. Lekker dan!
Toen de volgende ochtend J.J. tijdens het inchecken ook nog eens van al zijn shit beroofd werd was de maat vol. Fuck low budget, volgend jaar gewoon weer kamers met bubbelbaden, roomservice en relaxte lounges. En, ja Sven en Youri, dan mogen jullie volgend jaar het hotel uitkiezen."

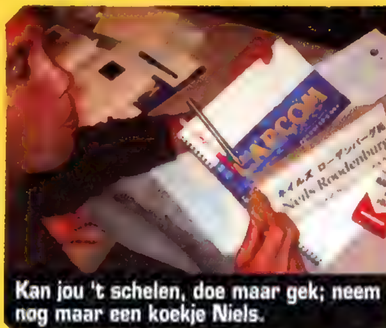
EEN RAMP - J.J.

"Echt lekker; je komt net in je hotel aan en bij de balie wordt meteen je tas met geld, creditcards, laptop, palmtop, mobile, GBA, huissleutels gejat en erger nog... Tetris cartridge met hi-scores.
Midden in de nacht creditcards afgesloten, bankpas geblokkeerd en aangifte gedaan. Op zo'n moment doen Doom III, het Nintendo-ontbijt en de tweehonderd nieuwe games van Microsoft er niet zo heel veel meer toe.
Hopelijk is de ellende in mijn hoofd morgen wat geklaard, want op dit moment kan ik weinig hebben. Zeker geen pr-dude die aan m'n kop zeurt over een inwisselbare online roleplaying game met dansende elfjes."

Het hotel was op zijn zachtst gezegd shabby, maar de dagen voor de E3 hadden meer in petto voor ons Hollandse Power People.
Wat te denken van een dagje Capcom, alwaar eerst even met valse ID's gezwaaid moest worden om binnen te komen. Of het de moeite waard was? Jan dacht er zo over.

CAPCOM MEETING - JAN

"Japanners zijn volgens mij de meest timide gasten ter wereld. Ze maken games waarin dames met te korte rokjes belaagd worden door kreunende zombies, waarin een held met albino-wit haar de meest coole moves uithaalt of waar Samurai zwaardvechten tot kunst verheven wordt. Maar als je ze ergens een vraag over stelt, knikken ze beleefd, fluisteren ze 'no comment' of lachen ze je schaapachtig tegemoet.
Ik heb het over de Capcom Producer Day waarin alle kopstukken van Capcom hun games aan een select groepje pers toonden en er 'diepte-interviews' gehouden werden.
Het idee was goed bedoeld, de uitwerking te saai voor woorden. Onimusha 2, Devil May Cry 2, Resident Evil Zero en nog veel meer games kwamen langs maar uit de Japanners zelf kwam nagenoeg niets.
Al moet ik zeggen dat de Spaghetti Western muziek afkomstig van de PS2 game Dead Red Revolver, ingezongen door Japanse meisjes erg hilarisch was."



Kan jou 't schelen, doe maar gek; neem nog maar een koekje Niels.



Helemaal klaar voor het diepte-interview.


Devil May Cry 2.

GARBER'S CORNER

HET BELANG VAN DE E3



Er is in de industrie altijd een beurs die het belangrijkst is. In de game-industrie is dat de E3.
De bezoekers van de E3 bestaan uit allerlei mensen uit allerlei disciplines. Marketing en business people voorop, gevolgd door developers en consumenten. Consumenten mogen eigenlijk niet op de vloer komen omdat het een vakbeurs is... maar iedere consument is plots ook journalist of ondernemer in de gamesbranche.
Daardoor loopt iedereen door elkaar en kan je als consument zomaar tegen Romero, Carmack, Molyneux of een andere game Godheid oplopen.
Als developer is de beurs van eminent belang om met mensen te praten. Je ziet wat de concurrent aan het ontwikkelen is, je ziet de trends in games voor komende jaren waardoor je veel inspiratie kan opdoen. Het is tevens erg handig om aan je eigen netwerk te werken. Het is per slot van rekening in deze industrie (en ik denk in alle industrieën) niet wat je kunt maar wie je kent.
De developer heeft daarom hier de kans iedereen die wat voor hem kan betekenen in vier dagen tijd te ontmoeten, mee te dineren, mee te drinken en vooral z'n idee voor een game te "pitchen" in de hoop een winstgevend contract af te sluiten.
Al twee weken onthoud ik mij van alle alcoholische versnaperingen en alle andere geneugten des levens opdat ik daar in LA, fris en scherp kan starten met het "netwerken". Getraind en uitgerust aan de wandel zodat je 's avonds en 's ochtends je beste beentje voor kan zetten.
Ik spreek uit ervaring als ik zeg dat er niets erger is dan met iemand 's ochtends te overleggen met een kater en een walm waar je gesprekspartner acuut alcoholvergiftiging van krijgt.
Enfin, deze developer is ook in het beloofde land op zoek naar gouden bergen... ondertussen zal ik trachten het poldermodel in netwerken te introduceren en het Nederlandse vaandel in het gamewereldje hoog te houden. Moet toch kunnen... klompen aan, oranje shirt en een blokkie kaas.
Dan is het Nederlandse gedeelte van het netwerken weer gedaan en wil ik daarna graag onderdeel zijn van de Amerikaanse successtories....

E WIE?

E3 staat voor Electronic Entertainment Expo en is al jaren de toonaangevende beurs op het gebied van alles wat met games te maken heeft. Ieder jaar vind je hier de nieuwste games, de heetste scoops, de vetste aankondigingen, het laatste nieuws.
Journalisten van over de hele wereld komen er op af om de games van publishers en ontwikkelaars uit iedere windstreek te bekijken en te spelen. Er worden games getoond die dit jaar nog in de winkels komen en er zijn sneaky 'behind closed doors' van games die pas over twee jaar verschijnen. Het is the place to be voor iedereen die games een warme hart toedraagt.
Daarbij komt dat het drie dagen lang circus is. De stands van publishers zijn complete kermisattracties; er lopen acteurs in Star Trek, Star Wars, X-Men of andere apenpakjes rond. Rondborstige dames verleiden je met suffe foldertjes, iedereen wil op de foto met DOA 3 look-a-like babes en 's nachts zijn er de party's van Nintendo, Microsoft en Sony.
Overdag dus hard werken en veel gamen, 's avonds stoom afblazen op Santa Monica beach of in een dure nachtclub op een of ander decadent feest. Tja zoals wij hier zeggen; iemand moet het doen...



Free Record Shop, 100% entertainment!



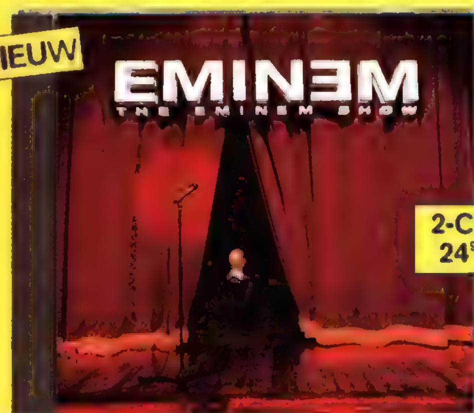
GRANDPRIX 4
PC CD-ROM
49 99



OIL TYCOON
PC CD-ROM
VAN ~~24,99~~ VOOR 7 99



PSONE CONSOLE
VAN ~~137,99~~ VOOR 89 99



EMINEM
21 99



ASHANTI
ASHANTI
CD
21 99



KORN
UNTOUCHABLES
CD

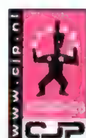


FREE RECORD SHOP VERKOOPT PREPAID-KAARTEN VAN VODAFONE, BEN, KPN, TELFORT EN DUTCHTONE

SURF VOOR NIEUWS, AANBIEDINGEN EN ONLINE SHOPPEN NAAR:

freerecordshop.nl







Zet- en drukfouten voorbehouden.

free record shop
SIMPLY THE BEST

www.FreeRecordShop.nl

Na deze toch wel teleurstellende gebeurtenis was het wachten op de bus die het gezelschap naar betere tijden zou rijden. Microsoft had een theater afgehuurd waar op het podium spierballentaal gesproken werd.

MICROSOFT MEETING - JAN

"Kinderachtig, dat was het; de Microsoft Pre-E3 meeting. Niet de aankleding trouwens, nee, het oude Orpheum theater was een prachtige locatie. Ook de aankondigingen: '300 Xbox titels in de maak', waarvan 200 eind dit jaar in de shops, imponeerden. Net als de duidelijke online plannen via Xbox LIVE (deze winter gaat de Xbox in de USA online) waren krachtig en opbeurend. Wat alleen zo vreselijk flauw was, was dat na iedere zin of aankondiging van Ed Fries of J. Allard een of andere flauwe gast voortdurend overdreven hard YEAH!! begon te bulderen en keihard te klappen. Dat de man was ingehuurd door Microsoft was overduidelijk. Dat de aanwezige Amerikaanse pers zich hierdoor liet meeslepen en ook ging joelen en klappen na iedere scheet die werd meegedeeld, was ronduit triest. De gratis drank na afloop deed deze Endemol-show gelukkig enigszins vergeten."



Heel bijzonder: mensen in de rij voor de Xbox.

Na dit 'machtsvertoon' (de avond was gevallen), pakte het gezelschap een taxi. Het hotel stond weliswaar twee straten verderop, maar dankzij al die gratis alcoholica was het oriëntatiegevoel van de heren enigszins zoek.

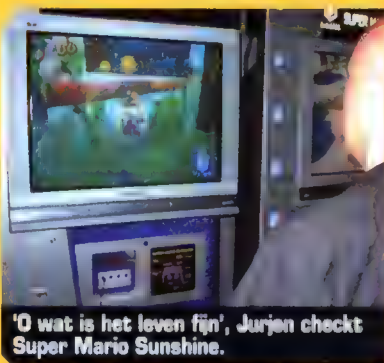
Bij de heer Tiersma was dat overduidelijk, daar hij midden in de nacht zichzelf in z'n nakie buiten sloot in zijn zoektocht naar het toilet. Gelukkig zat Jurjen de volgende ochtend wel frisjes bij de Nintendo meeting achter zijn tafeltje met schrijfblok en pen in de aanslag.

NINTENDO-PRESENTATIES - JURJEN

"Op de ochtend van dinsdag 22 mei gaf Nintendo de traditionele pre-E3 presentatie in het Biltmore Hotel. Het was drukker dan ooit, wat betekende dat veel mensen moesten staan.
Peter MacDougall, het nieuwe gezicht van Nintendo of America, vertelde rustig en duidelijk wat Nintendo voor het komende jaar in de aanbieding had. De relaxte toon was een verademing na de irritante predikers van het Microsoft-geloof. Op de momenten dat er wat dieper op games en gameplay moest worden ingegaan, werd MacDougall afgewisseld door zijn Japanse collega's Iwata en Miyamoto. De laatste vroeg zelfs de kopstukken van Capcom, Sega en Namco op het podium, voor een gezellig potje multiplayer-Zelda.



Metroid Prime; een beetje gewelddadig maar wel lekker.



'O wat is het leven fijn', Jurjen checkt Super Mario Sunshine.



Kopstukken van Namco, Sega en Capcom checken met Miyamoto de multiplayer Zelda.

COMMENTAAR GEWELDDADIGE EENHEIDSWORST

Als de Nintendo-expert van PU was ik natuurlijk het grootste deel van de E3 binnen de muren van de Nintendo-stand te vinden. Toch zwerf ik ook altijd wel een middagje over de rest van de beurs, om te kijken of ik nog wat toppers op de andere systemen kan ontdekken.
Tijdens een vluchtig rondneuzen vond ik niet veel bijzonders. Talloze weinig vernieuwende vervolgen op de hits van vorig jaar en vooral veel extreem gewelddadige games. In de helft van alle gepresenteerde videogames ben je een soort superheld, die zich met bruut geweld een weg moet banen door werelden vol vijanden. De ontwikkelaars lijken hun creativiteit vaak alleen maar te gebruiken om dit zo heftig mogelijk in beeld te brengen.
Devil May Cry was origineel en heeft een trend gezet met het brute hak- en schietwerk, maar andere spellen lijken hun bestaansrecht enkel te willen ontlenen aan het feit dat je je tegenstanders hard en meedogenloos uit de weg kunt ruimen. Nu ben ik een groot liefhebber van Devil May Cry, maar eerder vanwege de slimme spelstructuur en doordachte levelontwerpen dan door het overdadige hakwerk.
Veel van de games die ik op E3 checkte lijken het overdreven geweld slechts als dekmantel te gebruiken om speltechnische tekortkomingen te verhullen en dat is een trend die niet vroeg genoeg kan eindigen. Begrijp me niet verkeerd, ook ik begrijp de fun van een stevige bak brute actie op zijn tijd maar je kunt videogames moeilijk serieus nemen als ze drijven op geweld alleen.
De gewelddadige eenheidsworst die veel ontwikkelaars als de toekomst van de videogames beschouwen, was voor mij een van de dieptepunten van de E3 2002.

JURJEN

Ook opmerkelijk was het feit dat de presentatie niet werd begonnen met Super Mario Sunshine en Legend of Zelda, maar met Eternal Darkness, Metroid Prime en twee Resident Evil-games. Een duidelijk statement van Nintendo: ook liefhebbers van realistisch geweld en duistere toestanden komen aan hun trekken op de Cube.
Na afloop werden we voor onze aanwezigheid beloond met een mooie GameCube-tas, die ik volstopte met cola voor de rit naar de volgende Nintendo-presentatie.
In het belachelijk luxe Kodak Theater zou Nintendo namelijk nog een spannende show geven voor de mensen die de Nintendo-producten verkopen. Daar hoor ik duidelijk niet tussen, maar de juiste contacten doen soms wonderen.
Hoogtepunten van de show was een indrukwekkende slagwerksessie met veel tromgeroffel en Nintendo-samples, veel aandacht voor de geschiedenis van Nintendo en een optreden van Mario himself.
Dieptepunt was een zielige beatboxgast die het nodig vond om op het podium de Xbox te bashen. Dat soort optredens heeft Nintendo niet nodig."

INNOVATIEVE HARDWARE VAN NINTENDO - JURJEN

"Naast een sterke line-up in software, demonstreerde Nintendo ook diverse aardigheidjes op het terrein der harde waren.
Achter gesloten deuren toonde Nintendo bijvoorbeeld een display dat op de Cube kan worden vastgezet, waarna een TV overbodig is. Ook kunnen maximaal vier Cubes met een display aan elkaar worden gekoppeld, zodat een soort mini-netwerk ontstaat.
Het eerste spel dat van dit netwerk gebruik zal maken is een digitaal kaartspel van Phantasy Star. Doordat iedere speler op zijn persoonlijke display alleen zijn eigen kaarten voor zich ziet, kunnen spelers niet stiekem inspelen op de gesloten hand van de tegenstander(s).
Een innovatief ideetje, en zo kwamen we er meer tegen op de Nintendo-stand. In het Cube-spel Roll-O-Rama kan de GBA bijvoorbeeld als controller met ingebouwde motion sensor worden gebruikt, om een Monkey Ball-achtig spel te spelen.

TOP OF FLOP JAN

TOP
Gratis 'Japanse' Xbox controller
Project Ego
Trendy PS2 rugzak die ik van Boris kreeg

FLOP
Europese Sony Party
Waar was Half-Life 2?
Britney Spears game

De Card-E-reader voor de GBA maakt het in sommige Cube-spellen mogelijk om extra levels en voorwerpen in te lezen, terwijl in het Cube-spel Stage Debut zelfs een foto van de speler op de in-game figuren kan worden geplakt.
Tenslotte hebben we nog even persoonlijk mogen ervaren dat de draadloze WaveBird Controller qua betrouwbaarheid absoluut niet onderdoet voor de gebruikelijke Cube-controller, zelfs niet op grote afstand en achter objecten."

Op het moment dat Jurjen zijn pas verworven tasje volpropte met cola stond Boris, gesterkt door Jeroen en Niels, klaar om de Sony Pre-E3 meeting te bezoeken. Het hele terrein was echter zo streng beveiligd dat alleen Boris naar binnen mocht, de beste man had immers een uitnodiging.
Niels en Jeroen besloten toen maar een filmpje te pakken. Ze kwamen, een paar dollars lichter en een foto van een versgezette hand en voetafdruk van John Woo rijker, terug in het hotel. Boris zat in de tussentijd op zijn stoeltje en hoorde de plannen van Sony aan.


Displays die een TV overbodig maken, voor gamen dan.

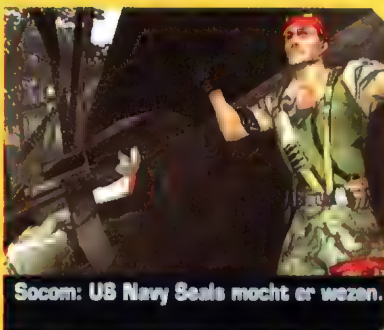
SONY MEETING - BORIS

"Ik heb me op deze E3 veelvuldig afgevraagd hoe de PlayStation 2 de concurrentie met de GameCube en Xbox moet aangaan en ik heb het gevraagd aan enkele mensen die het zouden moeten weten.
Mr. Sony Europa, Chris Deering, wist mij te vertellen dat de toekomst van de PSone er rooskleurig uitziet. Het volledig uitgestorven PSone hoekje op de Sony stand bewees echter het tegendeel. Sterker nog, geruchten doen de ronde dat Sony op het laatste moment heeft afgezien van een aankondiging van de PlayStation 3. Het had mij niet verbaasd want de


Final Fantasy XI; fraai als altijd.

funderingen van de PlayStation 2 beginnen steeds duidelijker te kraken. Het gebrek aan echte PlayStation 2 topgames (op de twee onderstaand genoemde online games na) van Sony op deze E3 bewees dat overigens ook. En daarnaast lijken steeds meer developers over te stappen naar andere platforms.
Sony probeert dat tij te keren door haast te maken met het online gedeelte van de PS2. Men kondigde vol trots de samenwerking aan met enkele hele grote Europese telecom-aanbieders maar toen ik een vertegenwoordiger van Swiss Telecom vroeg hoe concreet deze samenwerking was, bleek er nog helemaal niets besloten te zijn. Sterker nog, Swiss Telecom weet nog niet eens of er wel brood te verdienen valt met het online gedeelte van de PlayStation 2. Ook de vooruitzichten voor de Benelux duiden er op dat het nog zeker een jaar gaat duren.
Met de onlinegames gaat het echter een stuk beter. SOCOM: US Navy Seals en Final Fantasy XI zagen er schitterend uit. Ook de online tank-game met de naam Hardware zag er stoer uit. Daarnaast is er sprake van dat er wordt gewerkt aan enkele third party online games.
Sony gaf een mooi overzicht van de situatie in Japan en dat ziet er beter uit dan in Europe, al moet ik wel


FF XI moet de PS2 z'n multiplayer boost gaan geven.


Socom: US Navy Seals mocht er wezen.


Het blijft echter een prijzige aangelegenheid dat online gamen.

TOPPERS ONLINE PC GAMES

Gamers die graag online vertoeven in MMORPG's kunnen hun borst nat maken want ik heb op de E3 een heleboel pareltjes mogen aanschouwen.
Zo weet ik nu al dat Star Wars Galaxies je behoorlijk wat nachtrust zal gaan kosten. Het spel is ongeëvenaard mooi en biedt je de meeste vrijheid in de meest uitgebreide Star Wars game ooit.
Dan World Of Warcraft; de unieke Warcraft look krijgt prachtig vorm in de cartoony online wereld. De gameplay blijft laagdrempelig en juist daarom zo aanlokkelijk. Dit wordt waarom een killergame van Blizzard.
En dan The Sims Online; zeer groots opgezet en eindelijk kunnen jouw Sims met die van je neef uit Australië een feestje bouwen. Check Boris' bevindingen in het boekje.
Everquest II legt de grafische lat een lichtjaar hoger in vergelijking met het eerste deel. Je kunt je karakter zelfs tot op diens juwelen en ringen nauwkeurig ontwerpen.
PlanetSide is eveneens van Sony Online Entertainment en is meer een MMOFPS; knallen, in buggy's racen en in spaceships vliegen is hier echt een fluitje van een cent.
Tot slot heeft Westwood met Earth & Beyond een soort Elite Super-de-luxe in petto waarbij je met 40.000 man online diverse planetenstelsels kunt verkennen en daar vervolgens in kunt battelen, handelen, researchen en nog heel veel meer.
Het mag duidelijk zijn; vergeleken bij de PC zijn de online mogelijkheden van de consoles ronduit een lachertje.
JAN


World Of Warcraft, ook al cartoony.

zeggen dat online spelen niet goedkoop is. Zo moet de adapter en harddisk in Japan gehuurd worden, moet er daarnaast ook nog eens betaald worden voor de game en is er een vast maandelijks bedrag voor het spelen van het spel.
Ik vraag mij af of er veel Nederlandse gamers zijn die tientallen Euro's per maand gaan ophoesten voor bijvoorbeeld Final Fantasy XI. In Japan betaalt men echter graag extra voor gadgets en games. Neem bijvoorbeeld het succesvolle i-mode dat iedereen in Japan heeft. In Nederland vindt men het te duur en komt het nog nauwelijks van de grond."

Jurjen was nog maar net bijgekomen van alle info die hij van Nintendo op zich afgevuurd kreeg, of de kleine man uit Assen zat al weer in het House of Blues. Omgeven door alles wat Nintendo is, begaf hij zich in het feestgedruis.


Biertje?


Wat een pleurisherrie! Waarom kunnen die gasten niet gewoon thuis oefenen?

THE HOUSE OF BLUES - JURJEN

"Na de traditionele Nintendo-party's in het Biltmore Hotel, die over het algemeen wat aan de saaie kant waren, gooide Nintendo het dit jaar over een wat steviger boeg.
In The House of Blues zorgden rockacts Lighthouse en Smash Mouth voor een gezellige bak herrie, aangevuld met plenty gratis drank en voedsel.
Nu is de House of Blues niet erg groot, wat betekent dat de toegangskaarten schaars waren. Natuurlijk had ik mijn mysterieuze contacten binnen Nintendo ingezet om kaarten voor mijzelf en mijn vriendinnetje te regelen, maar ondanks dappere pogingen waren er geen kaarten voor de rest van de PU-gang.
Heb ik er nog wat meegemaakt? Nou, ik vond het erg leuk om nu eindelijk eens een praatje te maken met het brein achter het door mij zo bejubelde Super Monkey Ball, en met gratis drank en leuke Nintendo-goodies is een avond natuurlijk al snel geslaagd te noemen.
Toch was het te druk en benauwd om van een lekker feestje te kunnen spreken, pas toen het later op de avond wat rustiger werd, kwam de sfeer er in. Jammer dat het feest dan alweer om een uur of tien moest eindigen.
De bands waren tof maar Nintendo kan ze volgend jaar beter in een minder kleine en benauwde locatie laten spelen en dan mag het partijtje ook wel wat langer doorgaan."


Hij heeft iets weg van een aap en van een bal. Dit is de maker van...

Jurjen zat dan wel op een tof feestje maar de overige PU mannen wisten het ook nog gezellig en vooral laat te maken. Jeroen, Niels, J.J, Jan en Boris deden El Cholo voor het derde achtereenvolgende jaar aan. Vooral Boris was te spreken over het tafelen.

EL CHOLO - BORIS

"Het is een beetje een traditie geworden. Tijdens de jaarlijkse E3 in Los Angeles moet er gegeten worden in het beroemde Mexicaanse restaurant El Cholo. Het was er gezellig als altijd. Fajita's, Mamacita's en Margharita's en een ober die geheel volgens de traditie de gloeiend hete inhoud van een bord over onze broeken heen pleurde. Gezellig hoor.
Met een joviaal gebaar zei J.J. "it's okay", toen Niels het hele budget van de avond in de gretige handen van een ober duwde, die erop stond dat we eerst de drankjes van bij de bar afrekenden voordat we iets te eten konden bestellen.
Lijkbleek en vol ongeloof kon Niels nog met een afgeknepen stem "Nooooooo!!!!!!!!!!" kraaien maar het was al te laat. Als een volleerd atleet was de ober verdwenen tussen het Taco's vretende publiek. We hebben hem nooit meer gezien en waarschijnlijk is ie gelijk door gerend naar het vliegveld alwaar hij het eerste het beste vliegtuig naar Mexico heeft gepakt om daar met zijn familie te gaan rentenieren.
Steve-o van Jackass die twee tafels


Hij is fijn. Toppie, toppie. Lekker, lekker.


Wel je hele bordje leeg Jeroen, anders geen toetje hoor.


Niet alleen J.J. trapte in de augurk - Spaanse peper wisseltruc.

OBBE VERMEIJ

Tijdens het Xbox feest kwamen we Obbe Vermeij tegen. Obbe werkt voor DMA Design (dat tegenwoordig Rockstar North heet ofzo) aan de GTA serie. Obbe werkte al bij DMA toen ik daar een aantal jaar geleden langs ging op een van mijn eerste perstripjes.
Het was een warm weerzien kun je begrijpen. Niet alleen omdat Obbe een van de meest succesvolle en aardige gameprogrammeurs ter wereld is maar ook omdat hij ons kon voorzien van de nodige informatie over de opvolger van GTA 3.
Het spel heet GTA: Vice City en speelt zich af in, je raadt het al, Vice City. Dit is een synoniem voor het Miami van de jaren tachtig waarin Sony Crocket en Ricardo Tubbs hun Miami Vice situeerden. Er zijn een boel nieuwe wagens en misschien zelfs motoren maar de engine en de gameplay is nog steeds hetzelfde. Je kunt daarom niet echt spreken van een echt nieuw spel maar meer een update zoals GTA: Londen.
Overigens konden we het niet laten om even te beginnen over de multiplayer mode in GTA 3 en het antwoord was voor ons nogal een verrassing. De multiplayer mode is er namelijk vóór de release uitgehaald(!). Volgens Rockstar zouden dan meer mensen GTA 4 kopen omdat daar wel een multiplayer mode in zal zitten. Beetje goedkoop van de hoge heren van Rockstar natuurlijk.

BORIS


Ja, heb wel effe aan de hele GTA-serie meegewerkt deze gast.


NINTENDO
GAMECUBE
PIKMIN
Let Pikmin do your dirty work.


Life's a game

TOP OF FLOP JURJEN

TOP
Legend of Zelda
Metroid Prime
Super Mario Sunshine
FLOP
Batman Dark Tomorrow
Overdaad aan extreem geweld
Teveel SNES-ports op GBA

verderop zat te eten met een gast van Discovery Channel die altijd zijn hoofd in de bek van krokodillen steekt (Manny), keek Niels troostend aan terwijl de ober een bordje jalapenos op tafel zette. Dat zijn hete Spaanse pepers waarvan J.J. dacht dat het Augurkjes waren en er twee tegelijk in zijn mond stopte. Jan bestelde nog een rondje Margharitha's en de serveerster vroeg of J.J. niet zo wilde schreeuwen. Gezellig hoor."

Na het tafelen propte het vijftal zich in een taxi en kwam erachter dat de achterbank eigenlijk niet gemaakt is voor vier personen. Aangekomen bij het hotel verdween Boris in de nacht en wat hij allemaal beleefde is eigenlijk niet geschikt voor jullie tere kinderzieltjes.
De volgende ochtend stond Boris echter al weer om negen uur op het zestal te wachten, want vandaag ging de beurs dan eindelijk open. Echter, nog niet voor Jurjen want het mannetje kon eerst weer aanschuiven voor nog een Nintendo bijeenkomst.

DEMONSTRATIES VAN MIYAMOTO - JURJEN

"Op woensdag 22 mei gaven Miyamoto en twee andere belangrijke mensen van Nintendo demonstraties van Legend of Zelda, Metroid Prime, Super Mario Sunshine en Animal Crossing aan een select groepje journalisten. Natuurlijk was ik als Nintendo-expert van de partij, en ik kwam nog enthousiaster uit de streng bewaakte demonstratieruimte dan ik erin ging.
Relaxed en met veel humor legde Miyamoto uit wat er nu zo bijzonder is aan Nintendo's nieuwste toppers en waarom hij bepaalde speltechnische en visuele keuzes heeft gemaakt.
Over de look van Zelda vertelde hij: "Kijk eens naar de verschillende gelaatsuitdrukkingen van Link. Zijn karakter komt echt tot leven dankzij de honderden gezichtsanimaties. Met een realistisch uiterlijk, hadden we zijn emoties nooit zo duidelijk kenbaar kunnen maken. Een ander voordeel van de tekenfilmachtige look, is dat we niet gebonden zijn aan natuurkundige wetten of realistische acties. Kijk bijvoorbeeld hier eens naar..."
Miyamoto toonde een scène waarin Link vanaf een piratenschip naar een eiland werd gelanceerd. Na honderden meters door de lucht te hebben gevlogen, sloeg hij hard tegen een kasteelmuur, waarna hij luid gillend nog een metertje of tien naar beneden donderde. De demonstratie behoefde geen verdere uitleg. Een realistische Link had dit onmogelijk kunnen overleven, terwijl niemand verbaasd was toen de cartoon-Link gewoon weer overeind krabbelde.
In volgende demonstraties kreeg ik nog meer inzicht in de diepere delen van Nintendo's nieuwste spellen, waarover ik jullie in toekomstige previews ongetwijfeld uitgebreid zal berichten."


Ouwe rot Miyamoto, relaxed als altijd.

Tijdens al dat gepraat en gebabbel over Nintendo liepen Niels en Jeroen op de beurs van de ene naar de andere afspraak en werden de heren rondgeleid over diverse stands. J.J. en Jan zochten echter naar scoops, opvallend nieuws of rare snuiters tussen alle grote jongens.

LUCASARTS BEHIND CLOSED DOORS - JAN

"LucasArts is een van de weinige ontwikkelaars die nooit een stand op de E3 beursvloer zelf heeft. Dat is jaar in, jaar uit zo vandaar dat er ook nu weer een zweem van geheimzinnigheid rond de deuren van LucasArts hing.
Ik drong door en zag de complete nieuwe line-up bestaande uit de nieuwe Indiana Jones & The Emperor's Tomb, Red Rock, Star Wars Knights Of The Old Republic, Gladius, Star Wars Clone Wars, Star Wars Bounty Hunter en de grote ver-



Door z'n cartoony uiterlijk is Link veel vrijer in z'n bewegingen en gezichtsuitdrukkingen.

BELOFTES OP DE PC

Het boekje bij de PU bevat de PC games die er met kop en schouders bovenuit staken. Titels die je naar onze mening blind kunt kopen. Er waren echter ook nog andere PC games te zien op de E3, games die je zeker eens moet uitchecken. We zetten ze even kort op een rijtje.
WARCRAFT 3: Jan heeft er genoeg over deze toptitel gezegd. De review volgt binnenkort.
Star Trek Elite Force II: ziet er nog beter uit dan deel 1 en zou ook langer zijn.
GRAND PRIX 4: must have voor F1 fans
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN: de heerlijke DF-gameplay eindelijk eens goed in beeld gebracht.
FREELANCER: achterlijk fraaie ruimtesim.
SIM CITY 4: de bouwsim en nu nog beter.
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE: we krijgen er nog geen genoeg van, dus ook niet van dit add-on pack
REPUBLIC: nog steeds niet af, maar wel een sim die je moet uitchecken. Levende steden met miljoenen unieke inwoners.
EARTH AND BEYOND: online space RPG/sim met angstig veel gevoel voor detail.
MEDIEVAL: TOTAL WAR: episch RTS drama dat duizenden warriors op het scherm toelaat.
XIII: cell-shaded first person shooter en dat is weer eens wat anders dan anders. Lekker cartoony en heerlijk over de top. Met de verhaallijn zit het ook snor.
TRON 2.0: bizarre cellshaded shooter die er vooral erg funky uitzag.

J.J.

TOP OF FLOP BORIS

TOP
Het Outkast concert op het Sony feest
True Crime
Nintendo tas
FLOP
Dat Dre niet mee was
Sega heeft het laten afweten op deze E3
The Getaway viel zwaar tegen

DREAMCAST IS DOOD

Er gonsde voorafgaand aan de E3 geruchten over het feit dat Sega een doorstart van de Dreamcast zou gaan aankondigen en dat grote publishers nieuwe DC-games zouden gaan uitgeven.
Nou, ik heb me suf gezocht en een paar hoge piefen van Sega aan hun jas getrokken, maar geen woord over de DC. Ik heb zelfs niet één spel gezien op de DC. Helemaal niets. Conclusie: hij is nu echt dood. Rest ons alleen nog gepaste stilte.

J.J.

rassing: Full Throttle 2.
Van die laatste was echter alleen een trailer te zien maar die deed de sfeer van het eerste deel met de bekende bikers weer herleven.
Gladius is een innovatieve Gladiatoren RPG die dynamische turn-based gebruikt en je een eigen gezelschap van vechtersbazen en bazinnen laat samenstellen; een frisse game.
Veel Star Wars titels deden wat gerushed aan, al helpen de enorme flatscreens ook niet voor de helderheid van het beeld. Persoonlijk vond ik Star Wars Knights Of The Old Republic het fraaist. Met name op PC al komt de Xbox versie drie maanden eerder; nog dit najaar. De game speelt zich 3000 jaar voor de bekende Star Wars films af, kent fraaie lightsaber gevechten en is een mix tussen tactische actie en RPG. Absoluut een titeltje om in de gaten te houden.
De terugkeer van Indiana Jones deed mijzelf het meest. Nooit eerder was Harrison Ford zo goed verbeeld en het vechten met de blote vuisten draagt erg bij aan de typische Indy sfeer. De man met de hoed en de zweep is weer helemaal back en wel op PC, PS2, Xbox en GameCube deze winter."

GAMEGOODIES

Ieder jaar is het weer een sport: het hunten naar gamegoodies.
Microsoft toonde zich van haar gulle kant door iedereen die op de persmeeting was, een (lelijke) tas met Xbox bidon en een kleine Xbox controller te geven. Deze is oorspronkelijk voor de Japanse markt gemaakt maar komt nu ook in de US en Europa uit. Hij ligt subliem in de hand.
Ook Sony en Nintendo deelden tassen uit op haar meetings. Op de beurs zelf was het karig. De Tomb Raider shirts waren lelijk, pennen en buttons waren schaars en hier en daar een lullig stickertje moesten de grijpgrage handjes tevreden stellen.
Voor de rest hebben we nog gespot: mini-sleutelhangers van gamepads, de coole felrode PS2 cap, een anti-RSI sponsje van Destination Software in de vorm van een autootje en een The Thing poster gesigneerd door John Carpenter.
Voor de echte hebbedingetjes moest je goed zoeken. Zo waren de Zelda en Mario speldjes zeer geliefd maar ook schaars, net zoals een replica van een Lord Of The Rings ring. Het meest royaal was ATI: deze hardwareboer keek niet op een dollar meer of minder en deelde complete 3D kaarten uit. Nice!

JAN

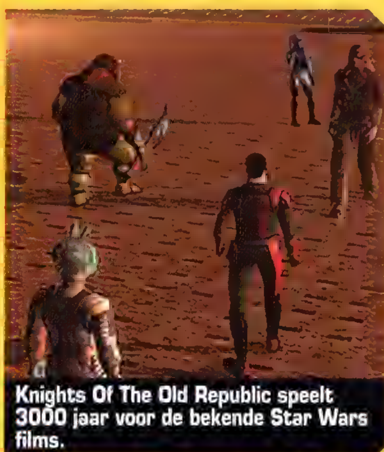

Controller voor de Pikmin zelf.

TOP OF FLOP J.J.

TOP
- Doom III
- Project Ego
- Starfox Adventures

FLOP
- Poort-festival
- Meeste 'film-games'
- Take 2 stand


Indiana Jones kan het ook wel af zonder zweep.


Knights Of The Old Republic speelt 3000 jaar voor de bekende Star Wars films.

STEEDS MINDER SPORTEN EN RACEN OP DE PC - J.J.

"Als er bij het spelen van de diverse PC-games een ding opviel, dan was het wel het bijkans ontbreken van race- en sportgames. Zelfs de Extreme sports, die mega populair zijn op de consoles, worden slechts mondjesmaat gepoort naar de PC. Blijkbaar zijn de uitgevers het er met elkaar over eens dat race- en sportgames niet meer leven op de PC en beter bij de consoles passen. Slechts EA laat zich nog echt in met sportgames op de PC, de rest laat het behoorlijk afweten.
Ook op racegebied is het karig; de meeste F1- en rallygames gaan exclusief naar de consoles. Slechts F1 2002 en Colin McRae 3 doorbreken dit stramien.
Misschien dat sport- of racefans met een PC eens goed moeten gaan nadenken of het niet tijd is voor een eventuele switch van spelcomputer."

Nadat Jan z'n bezoek aan LucasArts eindelijk had afgesloten (de 'closed doors' kreeg ie niet meer open), moest er natuurlijk snel een bezoek gebracht worden aan de stand van zijn favoriete console...

STEEL BATTALION - JAN

"Typisch wat voor de Xbox om met een Mechgame te komen die alleen te spelen is met een enorme brute controller. En dan heb ik het niet over een Xbox Controller, maar eerder over een compleet driedelige dashboard dat bestaat uit twee uitgebreide joysticks en een uitbundig bedieningspaneel. Het ding is ongeveer net zo lang als twee toetsenborden en neemt dus behoorlijk wat ruimte in.
Het besturen van een enorme stalen reus in het bijbehorende Capcom spel Steel Battalion wordt hierdoor wel een unieke ervaring. De ingame beelden ogen bovendien fotorealistisch mooi waarbij het net leek alsof ik naar oorlogsbeelden van CNN zat te kijken. De virtuele puinhopen in de steden kwamen grillig tot leven terwijl het robotmonster alles in beeld kan vernietigen. Elektriciteitsinstallaties, tanks... zelfs complete flatgebouwen.
Dit wordt vast en zeker de beste Mechgame tot op heden maar of het ook een commercieel succes wordt? Het spel kan alleen gespeeld worden met de gigantische controller. Bovendien, hoe groot wordt die verpakkingsdoos wel niet?"



Steel Batallion is alleen te spelen met een enorme controller. Maar dan heb je ook wat.

En zo kabbelde de dag voort. Veel informatie maar nog veel meer lopen en babbelen. Niet zo gek dat de mannen zo gaar als boter aankwamen in het hotel. Maar er was natuurlijk geen tijd om te luieren want er stond een feestje op het programma.
Microsoft had een hotel afgehuurd en strooide met gratis drank, mooie vrouwen... enfin, check zelf maar want Boris had zijn camera meegenomen.

XBOX PARTY - BORIS

"Microsoft had kosten nog moeite gespaard om een spectaculair feest neer te zetten. Meer dan 3000 bezoekers konden In vier verschillende zalen van een exclusief hotel genieten van waarzeggers, buikdanseressen, tango dansers, beroemde DJ's en de band Garbage."


Aan 't eind van de avond geloofden we allemaal in sprookjes.


Zeg, kun jij dit even voor me lezen?


Zo, da's een kanjer! Alleen jammer dat ze haar boze stiefmoeder heeft meegenomen.

Het werd nog laat want het was heel gezellig op de Xbox-Party. Er werd flink gedronken en vooral gefeest, hoewel Jan en J.J. het niet konden laten om nog een potje op een klaar staande Xbox te gamen.
Gezien de hoeveelheid alcohol was het een klein wonder dat iedereen redelijk nuchter en stipt om negen uur weer verzameld was in de lobby van het hotel.
Er stond weer een dagje beurs op het programma van de heren met als afsluiter de Sony party, althans dat was de planning...


Iedereen ging uit z'n dak. Iedereen? Nee, twee zonderlinge figuren waren de hele avond aan 't gamen!

GBA = PORTABLE SNES? - JURJEN

"Naast het geweld op de Cube, verbleekte het aanbod voor de GBA een beetje. Metroid Fusion, Monkey Ball en de nieuwe Castlevania waren eigenlijk de enige echt originele toppers, de andere interessante spellen waren bijna allemaal GBA-versies van SNES-klassiekers.
Niet de minste spelletjes natuurlijk, games als Yoshi's Island, Super Probotector en The Legend of Zelda gelden als de hoogtepunten uit het 16-bits tijdperk. Erg leuk voor iedereen die deze spellen nog niet heeft gespeeld dus, maar voor gamers die al wat langer meegaan, zijn het niet meer dan mobiele herhalingsoefeningen.
Toch blijft er genoeg leuks over om naar uit te kijken, naast de al genoemde spellen willen we ook Golden Sun: The Lost Age, Donkey Kong Plus, Disney's Magical Quest en Mega Man Zero niet onvermeld laten."

MOLYNEUX IS GEK! - JAN

"Peter Molyneux is momenteel niet meer te stoppen. De bekende icoon uit de gamesbiz heeft meerdere projecten lopen en allemaal zijn ze behoorlijk ambitieus. Naast het door PU in een dagboek gevolgde Project Ego, is BC een ander stokpaardje van de meester van de godsims. Deze Xbox titel speelt zich af in de oertijd waar jij en je stam moeten zien te overleven terwijl levensgrote


Zelda op de GBA. Pure nostalgie.

dinosaurussen door het beeld heen stampen. Zo moet jij je stamleden leren jagen, graan verbouwen en vuur laten maken. Ondertussen gaat het leven in de oerwereld in realtime gewoon door, en wel ter land, ter zee en in de lucht.
De harde schijf van de Xbox wordt voor de game in stelling gebracht, zodat de game zelfs mieren mierenhopen kan laten bouwen in het zand op hetzelfde moment dat in de lucht enorme hagedissen rondvliegen en een Brontosaurus achter een kudde prehistorische zebra's aanrent. Zien is geloven bij deze absurd mooie game.
Daarnaast coacht Molyneux tevens een simgame die je zelf films laat maken; genaamd The Movies. En hij maakte meer bekend omtrent de Black & White cyclus. Zo moet Black & White deel 5 (!) eindigen in de moderne tijd en zullen de Goddelijke wezens voortdurend door evolueren, net als je volgelingen. Waar de man in godsnaam de tijd vandaan haalt, is ons een groot raadsel net als het laatste, topgeheime idee waar Petertje aan werkt onder de codenaam Project Dimitri. Molyneux is precies het soort brein dat deze industrie nodig heeft."

SOFTWARE CENTRAAL BIJ NINTENDO - JURJEN

"De E3 van vorig jaar was voor Nintendo de E3 van de hardware, met de introductie van GameCube en Game Boy Advance. De E3 van 2002 stond in het teken van de software.
En wat voor software! Met gepaste trots showde Nintendo haar Game Giants: Zelda, Mario, Star Fox en Metroid, vier games met een nu al klassieke status.
Onder zoveel geweld zou je bijna de andere potentiële toppers over het hoofd zien, waaronder veel voortzettingen van populaire franchises. F-Zero, Phantasy Star Online, Tony Hawk 4, Animal Crossing, Time Splitters 2, Turok Evolution, Wario


Uit het PU dagboek blijkt dat de makers van Project Ego 't behoorlijk met zichzelf getroffen hebben.

World, 1080: White Storm, Resident Evil Zero, Eternal Darkness en Super Monkey Ball 2 bijvoorbeeld. Als het geweld later dit jaar naar de Benelux komt, zullen ongetwijfeld veel gamers de aanschaf van een Cube overwegen, misschien zelfs als tweede console. Want welk gamershart kan zonder pijn deze stortvloed aan kwaliteit laten passeren?"

Het einde van de dag naderde en dat zou betekenen dat de Sony Party op het punt stond te beginnen. Echter, Boris was op dat moment de enige met toegangskaarten voor het festijn. Head honcho Niels besloot zijn powers in de strijd te gooien en trok de baas van Sony Benelux aan zijn (grote) oorlel. Resultaat, nul kaarten. Jeroen gooide het over een hele andere boeg en dook een kaartje op bij een van de dames van Sony Europe. Hoe hij het voor elkaar kreeg bleef onduidelijk, maar hij borg wel erg snel een visitekaartje op. Oud geleerd zeggen ze wel eens maar deze jonge hond kan er ook wat van.
In het hotel kwam men erachter dat er nog steeds kaarten te kort waren. Er werd geloot, waarna Jan en J.J. zich konden opmaken voor het Sony feest (Boris had een privé uitnodiging), en Niels, Jeroen, Jurjen en vriendin maar hun eigen feestje gingen bouwen.

TOP OF FLOP JEROEN

TOP
Nintendo
De Xbox controller goodie
Xbox party
FLOP
Te weinig Sony Party kaartjes
Matige Sony games
Geen Xbox voor mijn controller

SECURITY

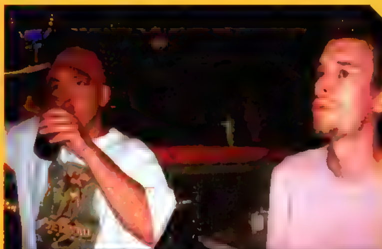
De angst zit er goed in bij de Amerikaanse bevolking na 11 september. Precies op het moment dat wij in het vliegtuig stapten om naar Los Angeles af te reizen, verklaarde president Bush dat het niet een kwestie was van óf de terroristen opnieuw zouden toeslaan maar wanneer ze zouden toeslaan.
Gelukkig wist David Letterman later op de avond alles weer in perspectief te plaatsen door te verklaren dat het niet een kwestie is óf Bush zich opnieuw zal verslikken in een stukje cake maar wanneer dat zal gebeuren.
Spannende tijden dus in Amerika maar ondertussen werd de E3 bewaakt alsof het 't Witte Huis zelf was. Geen wonder overigens want het lijkt niet meer dan logisch dat Osama Bin Laden vroeger of later wraak zal nemen voor al die terroristen die elke dag worden doodgeschoten in Counterstrike en gelijksoortige games.
BORIS


De angst zit er nog steeds in in de states.

UNIVERSAL STUDIOS - JEROEN

"Wist je dat je heel er goed kunt eten in het Hard Rock Café in Universal Studios? Nee, nou dan weet je het nu. Heerlijk hebben we daar gegeten en gedronken ook.
Het was een rustige avond die werd afgesloten met een ritje langs de skyline van LA."

Jan, Boris en J.J. stonden met grote ogen te kijken naar wat door moest gaan voor de Sony Party. Het was geen slecht feest laat dat voorop staan. Het was echter een vreemde gewaarwording, zeker omdat er een apart gedeelte in elkaar was geflanst voor Europa en een luxer gedeelte voor Amerika. Boris geeft tekst, uitleg en heeft wat rolletjes volgeschoten.

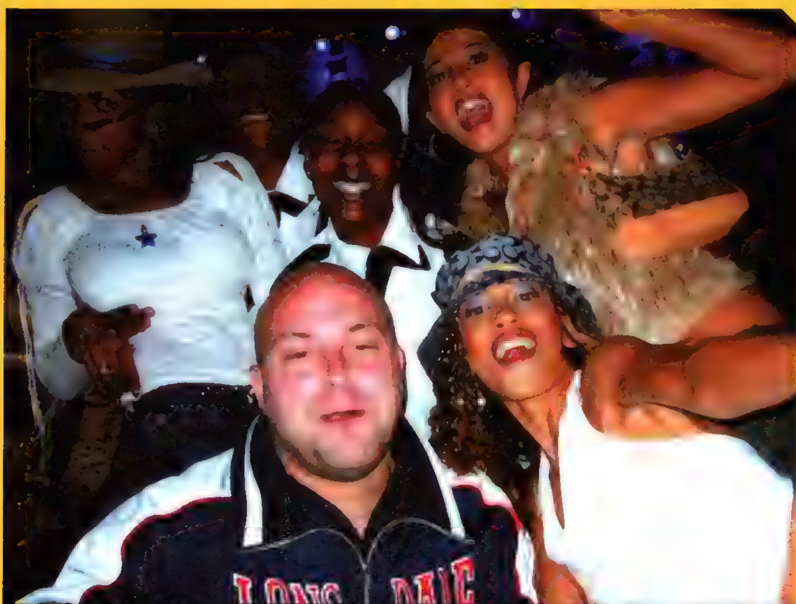

Jeroen was zo onder de indruk van alles, dat z'n haren de hele E3 overeind stonden.


Dat heb je thuis niet zo geleerd Jeroen.

SONY PARTY - BORIS

"In de LA Centre Studio's stonden ongeveer 2000 man te popelen om te feesten. Echter, alleen de mensen met een groen bandje mochten het Amerikaanse gedeelte betreden. Had je slechts een rood bandje dan had je alleen toegang tot het Europese gedeelte.
Ik had uiteraard alle twee de bandjes, aangezien ik aanwezig was bij de Pre-E3 meeting. Jan en J.J. moesten het echter doen met alleen een rode, totdat ik ze ook de Amerikaanse party had binnengeluld.
Daar was toch wel veel vetter, hoefde je tenminste niet voor je BaCo te dokken en bovenal; Outkast gaf er een optreden."

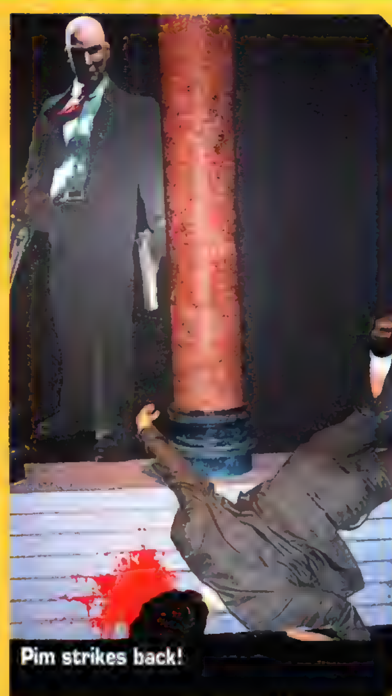

"Welke party ben ik hier? Van wie z'n zoon nie?"


Deze is om Dre jaloers te maken.

Vrijdag, de laatste dag van de beurs was aangebroken. De laatste afspraken moesten even nagekomen worden, nog even naar nieuws gezocht worden of gewoon geshopt. Boris, Jeroen en Niels zochten dan ook heel verstandig een winkelcentrum op in Beverly Hills terwijl de drie J's nog even de beurs afhuppelden.

COMMANDOS 3 + THIEF 3 - JAN

"De laatste beursdag moesten we vroeg weg om op tijd ons vliegtuig te halen. Vlak voordat Jan richting Hotel wilde gaan, stommelde hij de Eidos stand binnen en sneakte behind closed doors. Daar werd in een aparte, afgesloten ruimte een aantal games uitgebreid gedemonstreerd. Naast titels die ook op de beursvloer zelf waren te zien, zoals Hitman 2,


Pim strikes back!

Preatorians en TimeSplitters 2, waren er ook games die super geheim waren, zoals Commandos 3 en Thief 3. Voor die laatste moest ik zelfs een officiële Non Disclosure Agreement tekenen, die ik overigens nooit heb gekregen.
Ik heb officieel dan ook niets gezien van deze topper en zag dus ook niet hoe fenomenaal de schaduwen Garrett vrij spel gaven om zijn loot hunting tot in de perfectie uit te voeren. Wat de mannen van Ion Storm allemaal met het Thief universum hebben gedaan dankzij de nieuwe Unreal engine, is wonderbaarlijk!
Ook Commandos 3 zag er veelbelovend uit. De game oogt eigenlijk precies hetzelfde als Commandos 2 maar kent nu veel meer real-time interactie. Zo zag ik droppings van parachutisten, ronkende vliegtuigen die bommen wierpen en enorme explosies die een complete wapenfabriek in gruzelementen legde.
Van beide toppertjes heb ik dus maar heel weinig mogen aanschouwen, maar genoeg om met een grijns het vliegtuig huiswaarts in te stappen."


Als J.J. een biertje op heeft, kom je niet meer bij met die gast.

E3 2002
ZES MAN, ZES MENINGEN

JURJEN

Dit was absoluut de show van Nintendo. Legend of Zelda, Super Mario Sunshine en Metroid Prime waren voor het eerst speelbaar en de waanzinnige gameplay maakte een abrupt einde aan alle kritiek en vooroordelen.
Ik ben behoorlijk onder de indruk van de manier waarop Nintendo erin is geslaagd om vriend en vijand te verrassen met een zeer breed aanbod aan ijzersterke games. Verder zal deze E3 me vooral bijblijven omdat ik deze voor het eerst als lid van het PU-team mocht ervaren, en ook nog eens in het gezelschap van mijn superlieve vriendinnetje Gerti. Ik voel me meer dan ooit een bevoorrecht mens en beloof jullie in de komende PU's vele pakkende verslagen van de indrukken die ik in LA mocht opdoen.



J.J.



De E3 was voor mij een lichte teleurstelling, en niet alleen omdat mijn tas met geld en laptop gejat werd.
Ik zag weinig ijzersterke games. De industrie moet eens goed gaan nadenken over de koers die ze momenteel vaart; tientallen gemakzuchtige poorts en veel van hetzelfde.
Nintendo: de sterkste line-up van allemaal. Vooral de games van Nintendo en Rare getuigden van moed, inzicht en inventiviteit. Third party games beduidend minder sterk.
Sony: Aardig, zonder echt opzienbarend te zijn. The Getaway valt zelfs tegen. Socom en Stuntman worden hier de krakers.
Microsoft: Ze zijn er nog niet maar revancheerde zich ten opzichte van vorig jaar. Nog steeds een te kleine stand, maar wel met een veelzijdig aanbod. Let op Project Ego, Blinx en Steal Batallion.
GBA: Overvloed aan software. Wordt pittige taak om de echte goede games er uit te halen.
PC: Aanbod steeds kleiner maar wel steeds beter. Vooral liefhebbers van shooters, RPG's en RTS'en gaan goed jaar tegemoet.

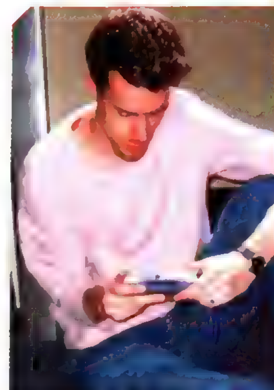
BORIS



Dit was mijn derde E3 en tegelijkertijd de beste. Ik heb meer goede games gezien dan ooit tevoren en ik kan alleen maar hopen dat het volgend jaar net zo tof wordt.
Ik baalde dat Dre niet mee was en we niet even hebben kunnen feesten in Mexico maar gelukkig kregen we de kans om ons op de feesten van Microsoft en Sony flink te misdragen.
We zullen niet in details treden maar heel misschien kun je volgende keer zelf meedoen. Er is namelijk sprake van een prijsvraag waarin je een reis naar de E3 kunt winnen maar daar lees je volgend jaar in de Power Unlimited meer over.
Zo, nu ben ik klaar met al mijn E3 teksten en kan ik eindelijk gaan genieten van mijn welverdiende vakantie in Australië. De groeten en tot volgende maand.

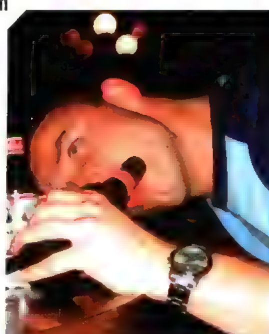
JEROEN

Mijn allereerste E3, ik heb met grote ogen over de beursvloer gewandeld, veel gezien en ook veel niet gezien. Man wat is die shit vet en wat is die shit groot. Geen wonder dat je af en toe het spoor bijster bent, je weet soms van gekkigheid niet waar je moet kijken. Nintendo loste al mijn verwachtingen in en ook Microsoft liet zich van z'n goede kant zien. Sony leek over het minste kruit te beschikken en stelde dan ook teleur. Verder viel op dat het sequel gehalte tijdens de E3 erg hoog was. Veel vervolgen dus en ook erg veel games die op elkaar leken. Allemaal van die actie georiënteerde 3D games, niet echt origineel zullen we maar zeggen. Al met al was het zeker de moeite waard en volgend jaar ben ik weer van de partij.



JAN

Het was weer een dolle boel dit jaar in LA: heel veel nieuwe games, party's, pressmeetings en berovingen.
Wat opviel was de tweedeling. Enerzijds een groot deel van de ontwikkelaars die het zoveelste deel 2, 3 of 4 maakt. Ook heb ik nog nooit zoveel games gezien die The Matrix, Max Payne en GTA 3 elementen hebben gejat.
Anderzijds zijn er bedrijven als Nintendo, id Software, Ion Storm, Blizzard die jaren de tijd nemen en met briljante games komen.
Meer van hetzelfde kan trouwens best leuk zijn (SimCity 4, Elite Force II, Tony 4) maar het zijn juist unieke titels (Zelda, Project Ego, BC) waarvan mijn hartje sneller van gaat kloppen.
Ik kijk er naar uit om juist die games volgend jaar gerijpt terug te zien.



NIELS

Na de erg magere ECTS van vorig jaar (de grootste gamesbeurs van Europa voor de n00b's) was ik toch wat geschokt. Ging het wel goed met de gamesmarkt?
De E3 heeft dit jaar echter alle twijfels weggenomen; de nieuwe consoles hebben duidelijk weer vers bloed in de branche gepompt.
Hier en daar was met uitmelk-gehalte wel wat hoog, maar als je goed zocht, vond je weldegelijk vernieuwende gameplay.
Qua hardware was er niet enorm veel nieuws te bekennen, alhoewel opviel dat geluid een grotere rol gaat spelen in games. En dat past goed bij het kwaliteit boven kwantiteit standpunt dat de zich onderscheidende gamesdeveloper er momenteel op nahoudt. En zolang deze gasten de lat steeds hoger blijven leggen, zal de rest zich er niet te gemakkelijk af kunnen maken.



het EA GAMES logo, Medal of Honor Frontline en You Don't Play, You Volunteer zijn ... geregistreerd handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen voor computer- en videogames. Alle rechten voorbehouden. ...AMES™ is een Electronic Arts™-merk. "Playstation" en de "PS" Family-logo's zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Computer Entertainment Inc.

D-DAY, 6 JUNI 1944.

MACHINEGEWEREN,
SCHERPSCHUTTERS, MORTIEREN, MIJNEN EN GRANATEN.
ECHT EEN
HELDENONTHAAL.

Je eerste missie is in leven te blijven. Maar op de stranden van Normandië, onder zwaar vuur, is dat niet zo makkelijk. Of je volgende missie nu het innemen van de brug bij Nijmegen is in Frontline, of het vernietigen van Gestapo-communicatiemiddelen in Allied Assault, je kunt je niet veroorloven ook maar één misstap te maken.
Dit draait om zelfbehoud. En dat is een bevel, soldaat! Eén leven. Twee verschillende campagnes. Twee geweldige games.



www.eagames.nl

PC CD-ROM PlayStation 2





You don't play. You volunteer.℠

■ DMA Design / Rockstar / Contact Data / Tel: 076-5484848 / http://rockstargames.com/grandtheftauto3 PC ■

BORIS 

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	7	8	81

Bla bla bla, vette game en alles. Bla bla bla, maar waar is die fokking multiplayer???



GRAND THEFT AUTO 3

■ ***De game waarin alles kan komt naar de PC en je zou haast verwachten dat ie dan nog meer kan, toch?***

De Grand Theft Auto serie is geboren op de PC en hoort ook thuis op de PC. Daarom is het vreemd dat Grand Theft Auto 3 eerst op de PlayStation 2 te zien was en pas nu de oversteek maakt naar de PC. Helemaal als je bedenkt dat het makkelijker is om een game te poorten van de PC naar de PS2 dan omgekeerd.
Gelukkig heeft DMA Design het spel wel voorzien van hoge resolutie textures waardoor je niet die afgerukte conversie look krijgt die je vaak ziet bij games die overgezet worden van PS2 naar PC. GTA 3 ziet er daarom ook prima uit, een stuk beter dan de PlayStation 2 versie in ieder geval, maar dat is ook logisch.

MULTIPLAYER

De PC versie van Grand Theft Auto 3 is echter niet op ieder vlak een succes. In de eerste plaats was ik zwaar teleurgesteld dat er geen multiplayer optie in de game zit.



Die gast heeft altijd een kop alsof ie de plee net niet gehaald heeft.



Oooh nou zie ik 't; hij doet door de terugslag altijd een drukje als ie schiet.

Op de PlayStation 2 was dit nog wel te vergeven maar op de PC hoor je gewoon tegen elkaar te kunnen spelen. Helemaal als je bedenkt hoe dope het zou zijn om tegen elkaar te battelen in een volledig levende stad. Echt een gemiste kans dus maar volgens Take Two Interactive wordt er nu al hard gewerkt aan GTA 4 die wel een multiplayer optie bezit.
Toch heeft GTA 3 veel te bieden. Er is niet alleen een immense missie structuur waardoor je steeds hogerop klimt in de hiërarchie van de maffia maar er zijn ook nog Vigilante, Ambulance en Taxi missies waarin je een leuk extra zakcentje kunt verdienen.

VRIJHEID

De grootste kracht van GTA 3 zit hem in de vrijheid die je hebt in Liberty City. Je kunt elke auto stelen die er rond rijdt, je kunt ruzie zoeken met de lokale gangs en je kunt zelfs naar de hoeren gaan. Nou, wat wil je nog meer? Niks toch? Of wel?
Het vreemde is dat je na een tijdje te hebben rond gereden, wat auto's gejat, wat ruzie gezocht en twintigduizend keer te zijn gearresteerd door de politie of in het ziekenhuis beland, je toch een soort doel mist in het spel. Je wilt meer.
De vrijheid in het spel is echt geweldig maar aan de andere kant ook volledig zinloos. Auto's die je in brand steekt, zijn verdwenen als je even later terugkomt en ik word daar persoonlijk een beetje triest van.

NOG EEN KEER MULTIPLAYER

De besturing van GTA 3 is ontworpen voor een controller en als je slim bent dan speel je deze game met een sidewinder of iets dergelijks. De muis en het toetsenbord doen het gewoon niet voor deze game maar fok het ook. Wat maakt het uit?
Het is niets vergeleken bij het gemis aan een Multiplayer mode. Ik kan leven met de maffia missies die op een gegeven moment een beetje eentonig worden en ik kan leven met de constatering dat de vrijheid

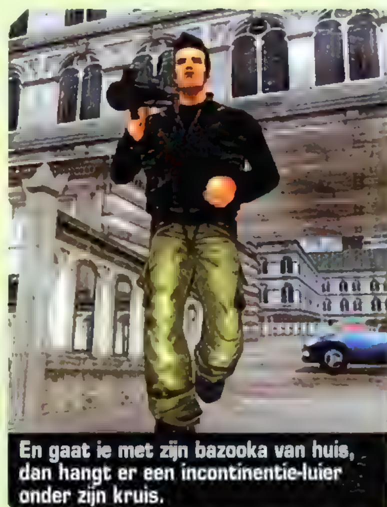


Daar stonden een minuut geleden nog twee hele hoge wolkenkrabbers...

die je in deze game hebt uiteindelijk maar een illusie blijkt te zijn maar ik kan niet leven zonder Multiplayer mode. Ik wil het. Ik wil het. Ik wil het en ik wil niet wachten tot GTA 4. Maar ik heb geen keus. Kut shit! ◄



Weer zo'n eikel die denkt dat de andere baan sneller gaat.



En gaat ie met zijn bazooka van huis, dan hangt er een incontinentie-luier onder zijn kruis.

GAMECUBE

SCORE 85

GRAPHICS	8	REPLAY	9	GAMEPLAY	8

FIFA, ISS en Virtua Striker mogen naar de kleedkamer. De voetbalvedette van deze zomer is Sega Soccer Slam!



SEGA SOCCER SLAM

Digitale voetbalspellen met een officiële licentie doen het goed in Nederland. Is dat omdat het zulke goede spellen zijn? Is dat omdat voetbal zich nu eenmaal uitstekend leent als blauwdruk voor een fantastisch spel? Het voelt en klinkt niet logisch... dat zou wel heel toevallig zijn! Maar wat is het dan wel?

Om mijn vraag uit het intro beantwoord te krijgen, vertrok ik naar Griekenland om het orakel van Delphi te bezoeken. In het heiligdom van Apollo stelde ik mijn vraag aan de bron van eeuwige wijsheid. Vertel me eens orakel, waarom gaan voetbalspellen in Nederland als zoete broodjes over de toonbank? Het antwoord was kort maar krachtig: "omdat mensen zich graag identificeren met hun helden." Daar dacht ik over na, op mijn weg terug naar Assen. Mensen die zich willen identificeren met hun helden... Daar zat wel wat in.

HELDENSPELLEN

Voetbal is de populairste sport in Nederland. Mensen die goed kunnen balschoppen worden bejubeld als idolen, als ze heel goed presteren worden ze zelfs godenzonen genoemd. Voetbal is meer dan een spel, het is een fenomeen.
Om hieraan deel te kunnen nemen, om actief een rol te kunnen spelen in deze heldenwereld, dat wil toch iedereen? Maar dan moet de illusie wel zo goed mogelijk aansluiten bij de werkelijkheid. Gameplay wordt dan een bijzaak.
Eindelijk kan ik begrijpen waarom mensen ieder jaar weer in de rij staan om de nieuwe FIFA te halen. Zelfde spel maar nu nog realistischer, met nieuwe kostuums, twee extra stadions en niet veertig maar vijftig levensechte gezichtsuitdrukkingen. De fans gaan uit hun dak, de spellen zijn niet aan te slepen, het geld stroomt weer binnen.
Tenzij Nederland niet meespeelt natuurlijk, zoals in de laatste FIFA, dan dienen de spellen slechts ter opvulling van Nederlandse magazijnen. Stuur ze maar naar Duitsland!



Niemand komt in de buurt van Jantine van Halst.

VERSCHRIKKELIJK

Sega Soccer Slam laat je niet ballen met herkenbare helden, laat staan in officiële kostuums. In plaats daarvan stelt Sega een divers gezelschap cartoony karikaturen op, in het soort tenues die je eerder zou verwachten tijdens carnaval of een kinky party. Heiligschennis voor de ware voetbalfan natuurlijk en het wordt nog erger. Sega heeft de regels van het edele balspel bijna geheel geëlimineerd! Het is nog steeds zaak om de bal zo vaak mogelijk in het doel van de tegenstander te knallen, maar daar houdt het dan ook wel mee op. Geen spelregels, geen scheidsrechter, is het geen schande?
Ik vind het ook verschrikkelijk maar dan wel in de zin van verschrikkelijk slim, verschrikkelijk speelbaar en gewoon verschrikkelijk leuk! Sterker nog, Sega Soccer Slam is verreweg het leukste voetbalspel dat ik ooit speelde en zet daarmee mijn eerdere favorieten Hyper Soccer, ISS 64 en het aloude tafelvoetbal in de schaduw.



Ojee, in 't oranje gekleed en dan een penalty nemen...

KILLER KICKS

Voetballen zonder spelregels, wat houdt dat nu precies in? Het houdt in dat de bal niet 'uit' kan, bij botsing met de buitenlijn stuitert hij vrolijk weer het veld in. Het houdt ook in dat je vrij bent om je tegenstander onderuit te rammen als hij in de weg loopt. Tackels richt je niet op de bal maar op de speler. En hou vooral geen rekening met buitenspel, geen scheids die er voor fluit!
Ieder team bestaat uit drie spelers en een keeper. Met snelle passes en tactisch beukwerk, probeer je de bal in het doel van de tegenstander te poeieren, desnoods door de keeper heen.
Het levert een razendsnel spelletje op, zonder inworpen, corners of andere speldoders. Special moves zorgen voor extra spektakel. Van tijd tot tijd verschijnen er hot spots, rode cirkels die over het veld dansen. Als je de bal schiet op het moment dat je speler in zo'n hot spot staat, zal hij de bal als een komeet in het doel proberen te knallen, compleet met vlammende staart.
Nog moeilijker te stoppen zijn de zogenaamde Killer Kicks. Als je powermeter ver genoeg is opgelopen, kun je de bal hoog de lucht in lobben, als voorzet voor een medespeler. Deze moet je zo snel mogelijk naar de juiste positie brengen (aangegeven door een pulserende cirkel op het veld), waarna je op kunt springen. In afwachting van de dalende bal vertraagt de actie en draait de camera achter de speler in de lucht. Nu hoef je alleen nog de Control Stick te bewegen om een hoek aan te wijzen, om de bal met explosieve kracht in die richting te knallen, als een Koeman op kryptoniet.

ARCADE-SENSATIE

Sega heeft Soccer Slam een arcade-achtige feeling meegegeven. Zowel de presentatie van de menu's als de

Sega / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.sega.com




Dat bedoelen we nou met oorlog in de zestien.



"Hé, lekkere knul, zat jij niet vorige week in Hank's Bar onder mijn tafeltje?"

fast-paced gameplay benadrukken dit gevoel, het spel is uitermate geschikt voor 'eventjes tussendoor'. De razendsnelle laadvermogens van de Cube helpen daarbij, het is alsof je van een cassette speelt. Menu's en wedstrijden zijn bijna direct beschikbaar en de gameplay wordt alleen doorbroken door herhalingen en het wisselen van helft halverwege de match.

Ik was verbaasd over het feit dat deze onderbrekingen instant zijn door te drukken, alsof de Cube tussendoor niets meer hoeft te laden. Het houdt je lekker op dreef! De kleine speelvelden en instinctieve bediening maken de vlotte arcadesensatie compleet.

STRUISE BALTRAPPERS

De voetballers in Soccer Slam lijken eerder thuis te horen in een vechtspel. Het zijn stuk voor stuk heerlijke karikaturen, excentrieke rouwdouwers van over de hele wereld. Ieder spelfiguur kent zijn of haar eigen overwinningsmuziekje en specifieke moves en kreten. Daarbij zijn vormgeving en animatie van hoog niveau. Een glimlach is moeilijk te onderdrukken als de maffe schot Angus een dansje maakt op stampende doedelzakmuziek, terwijl de kopballen van El Diablo, een Mexicaan met het postuur van een stier, er in de close-up herhalingen lekker bruut uitzien.

In het speltype Career mode kun je de eigenschappen van de struise baltrappers versterken door wapens en andere voorwerpen aan te schaffen.

BIER OF FANTA

Na Monkey Ball levert Sega met Soccer Slam wederom een ballentopper voor de Cube. Liefhebbers van serieuze sportsimulaties kunnen hier helemaal niets mee, maar als je niet vies bent van een game als NBA Street, zul je je uitstekend vermaken met deze Soccer Slam.

Met de Quest mode en Tournament is de eenzame speler wel een tijdje zoet, maar natuurlijk is dit weer zo'n spel van het type dat vooral met drie vrienden en een kratje bier of fanta tot zijn recht komt.

Net als Nintendo's vorige console, lijkt ook de Cube snel uit te groeien tot de tofste multiplayer-console van deze generatie.



Ze ziet er niet alleen zo uit, ze heeft ook de passeerbewegingen van een konijn.



Deze gasten wil je niet tegenkomen in een donker steegje. Tijdens een avondwedstrijd trouwens ook niet.



Die gozer zat daarnet nog met een pot bier en een joint in z'n bek op de tribune!


Vliegende keep, zoals vliegende keep bedoeld is.



In Soccer Slam niet alleen een laatste man maar ook een hoogste.

PU GAME AWARDS 2002 MEGA EVENT, MEGA SUCCES!

Vrijdag 3 mei was het zover; na maanden van noeste arbeid woonden 1000 gamers in de Utrechtse Jaarbeurshallen de Power Unlimited Game Awards 2002 bij: het grootste multiplatform game-event ooit gehouden in de Benelux.
Natuurlijk kunnen wij hier een ongelooflijk potje gaan zitten braggen. Jullie vertellen hoe goed we wel niet zijn, hoe vet het event wel niet was, hoe strak Boris en Dre filmpjes kunnen maken en dat er maar één gamesmag in de Benelux is dat iets dergelijks van de grond kan trekken... en dat doen we dan ook. Jongens wat waren we goed!
Nee, zonder dollen; alleen jullie bepalen of het evenement geslaagd was of niet, maar als we nu, een maand na afloop, de stemmingen peilen, kunnen we niet anders dan concluderen dat dit evenement zonder meer voor herhaling vatbaar is. Voor iedereen die er bij was en ook voor iedereen die 't gemist heeft: vijf pagina's PU Awards in woord en beeld.


"Hé opzouten! Heb ik wat van je aan soms?"


Jan is de man, en dat vindt ie zelf ook.


"Zeker weten dat ze die varkentjes heel dope gaan vinden."


Gelukkig had Niels de hele week op z'n handtekening geoefend.


"Snif, snif... ik ruik vette games!"


Met een uiterste krachtsinspanning slaagde hij er in het kaartje boven z'n hoofd te tillen.


"Zucht... met die Jurjen zouden we heel graag een keer in z'n achtertuin spelletjes spelen."


De PU Awards bood de unieke gelegenheid eens zelf te ervaren wat wij bedoelen als we schrijven dat we de game 'behind closed doors' mochten bekijken.


Met Dre op de foto, voor 't laatst... snik, snik.


"Shit, die Pikmin gaat zich uitkleden!"


Het is bijna kunst...

DE GESCHIEDENIS

De Power Unlimited Game Awards bestaat al vijf jaar, alleen dan als een incrowd feestje voor de gamesbiz. Redactie, adverteerders, developers en publishers laafden zich elk jaar aan drank, hapjes, DJ's en elkaar. Leuk, maar niet iets waar je als 'toonaangevend' (quootje NOS Journaal) gamesblad echt trots op kan zijn. Iedereen doet dat.
Als grootste gamesblad van de Benelux moeten we ook de guts hebben om big te denken. Vandaar dat we het grootste multiplatform gamesevent ooit in Nederland wilden organiseren. Kost een paar centen, maar dan heb je ook wat.
Het wilde idee werd in drie maanden tijd door de redactie uitgewerkt tot hetgeen jullie vrijdagavond 3 mei meemaakten of zo gruwelijk gemist hebben. Binnen een maand waren de kaarten uitverkocht, bleek de media massaal het event te willen bezoeken en waren Nintendo, Sony en Microsoft voor het eerst bereid samen stands neer te zetten.
Vooral op dat laatste zijn we trots. Als PU willen we immers dat heel Nederland gaat gamen. Of dat nu op een PS2, Xbox, NGC, GBA of een Commodore 64 is, maakt ons geen reet uit. Als je maar speelt. Dit gevoel sloeg na veel gepraat over naar de big three. Ze zagen in dat ze bij gasten die 10 euro voor een kaartje neertelden, niet bang hoefden te zijn dat zij een van de drie stands voorbij zouden lopen. Echte gamers checken alles. En dat bleek 3 mei ook het geval, overal stonden rijen gamers.
De tevredenheid bij Nintendo, Sony en Microsoft was na afloop zelfs zo groot dat men aangaf ook de volgende keer van de partij te zijn. En daar houden we ze aan.

GAMES EN GEWELD

Iedereen die wel eens een krant of tijdschrift leest, weet wat de pers van computergames denkt: niet veel. En als er al iets staat, dan is het vaak negatief (gewelddadige games, gast die na potje CS mensen killt, joysticks leveren RSI op, etc).
Het leek ons daarom leuk de pers naar de Awards te trekken, zodat ze konden zien dat jullie doodnormale mensen zijn (nou ja, bijna dan).
Het plan slaagde deels; er was inderdaad veel pers aanwezig, echter de meerderheid vond het toch weer nodig de nadruk op geweld te leggen. Iets dat we zonde vinden omdat de gamesbiz dit negatieve imago niet verdient. We schaffen voetbal toch ook niet af, terwijl daar vreselijke dingen gebeuren. Of het autoracen, omdat veel jongeren zich kapot rijden. Tuurlijk is er geweld in spellen en van ons mag de pers daar gerust iets van zeggen maar zeg dan ook eens iets over al het moois dat uitkomt, want daar lees je nooit iets over. Selectieve nieuwsgaring noemen we dat.
Enfin, met name het NOS Journaal en de Volkskrant brachten naar onze mening te veel de vooroordelen naar voren. De focus lag weer op de shooters. Oké, die games zijn inderdaad een onderdeel van de gamesbiz maar er waren beduidend meer spelletjes zonder geweld op de Awards en daar liet men veel te weinig van zien.


Skate was in bloedvorm én op tijd!


Het jeugdjournaal was er ook: "wie is jullie favoriete Pikmin?"


Zo'n kind gun je toch een Fanta?


In Ed's Laguna zitten de TV-schermjes in de achterstoelen verwerkt. Wel zo veilig.







"An official product of the 2001 FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Ltd."



NOTHING GETS CLOSER.





This is it. Destiny in your hands. Strapped in the cockpit you need to remain sharp and focused. Think tactically, think fast, think of every eventuality. This is Formula One for real where errors can be catastrophic. Experience Grand Prix 4. Nothing gets closer.

GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

www.grandprixgames.com

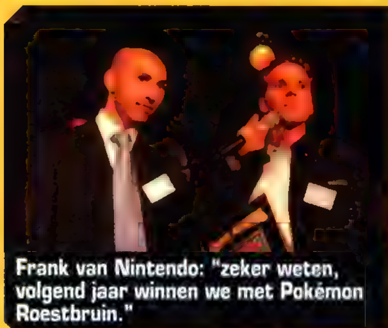
"Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship", (together with their foreign translations and permutations) are trademarks of the Formula One group of companies.

©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

Simergy ©2002 Simergy Limited. ©2002 Geoff Crammond. All rights reserved. This product incorporates motor sport simulation technology exclusively licensed to Infogrames Interactive Inc. by Simergy.

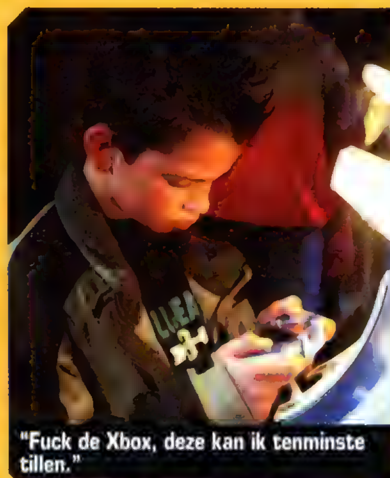
MICROPROSE


In een groen, groen, groen, groen knollen, knollen land...


Frank van Nintendo: "zeker weten, volgend jaar winnen we met Pokémon Roestbruin."


"Sorry dat ik 't zeg, maar je gulp staat open!"


"Ik ben zelf m'n favoriete Pikmin."


"Fuck de Xbox, deze kan ik tenminste tillen."



"Dames en heren, ook zijn gulp staat open. U ziet 't niet maar ik ruik 't wel!"

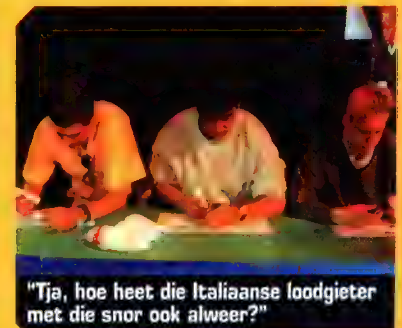
MEDIA VOL LOF

Het door PU lezers veelbezochte Gamesen was uiteraard van de partij en deed verslag. Marcel van der List was zeer positief. Hij noemde de Power Awards een zeer geslaagde avond. Met name omdat er volop te gamen was en het enthousiasme bij het aanwezige publiek tot sluitingstijd zichtbaar bleef.
De mannen van PlayZone.nl besteedden eveneens aandacht aan het festijn op hun website. Ook zij waren zeer positief gestemd, al hadden ze wel liever een babe als presentator gehad dan Skate. Ook vonden zij het wachten bij de jassen en de passen een minpuntje.
De website Retroworld had echt een fantastisch verslag gemaakt. Niet alleen met veel leuke foto's, maar ook een uitgebreid verlag van de hele dag, een vraaggesprek met Jurjen, een mini-retrospecial en dit alles doorspekt met een persoonlijke touch. Aan de pics te zien heeft de Retroworld gang zich wel vermaakt.
Ook de NOS was aanwezig en zowel het Jeugdjournaal als het reguliere journaal hadden het als item in hun uitzending.
Op de website van het Jeugdjournaal staat een ministukje waarop men er op hamert om vooral die console te kopen waarvoor de meeste games die jij leuk vindt, beschikbaar zijn. Inderdaad, letterlijk overgenomen van onze eigen J.J.
De website van GBA Dome zegt het vervolgens met foto's en een kleine sneer naar de PS2. Moet kunnen toch?
De creatieve breinen achter Xboxworld.nl maakten het helemaal bont. Ze hebben bijna de hele avond zitten gamen zodat de uitreiking van de Awards totaal aan hen voorbij ging. Nou ja, verveeld hebben ze zich in ieder geval niet zullen we maar zeggen...

KRITIEKPUNTEN

Toch was er ook kritiek. Zo vonden veel forumbezoekers van ons geliefde Powerweb dat er toch nog steeds te weinig consoles waren.
Veel gehoorde klachten waren verder: te lang wachten in de rij, sommige mensen die niet snel genoeg wisselden van consoles en te hoog kids gehalte. Dat laatste vinden wij totale onzin want je bent naar onze mening nooit te oud of te jong om te gamen.
Wat betreft de console-stands hebben we het onderste uit de kan gehaald. De drie grote jongens (Nintendo, Microsoft en Sony) hadden zelfs niet meer kits om te leveren.
Technisch was het niet vlekkeloos. Zo vonden vele PU lezers het jammer dat de prijswinnaars niet of nauwelijks verstaanbaar waren. Oké, Skate hield de microfoon misschien expres dichterbij zijn eigen smoel, maar de meeste publishers zijn dan ook erg verlegen.
Een andere klacht was dat enkele PU redacteuren voor sommige lezers onvindbaar waren. Vooral Ed zat te vaak op het toilet. Volgend jaar zullen we waarschijnlijk vragensessies organiseren en laten we elke PU medewerker met een zwaailicht op zijn hoofd rondlopen.

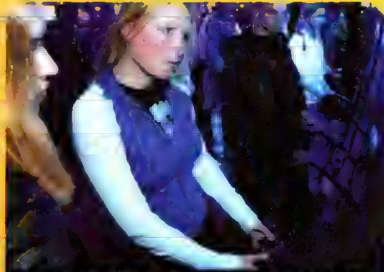

Na-aper!


"Tja, hoe heet die Italiaanse loodgieter met die snor ook alweer?"

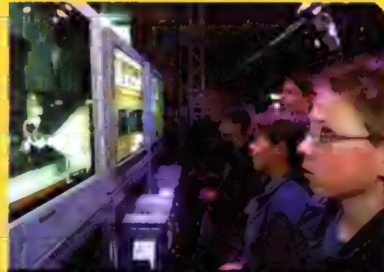

Opdracht 3: geef de hoofdredacteur een handkus.

PSSST

De PU Awards leverde weer een aantal klassieke 'wist je dat-jes' op: wist je dat:
- Forumbezoekers in het echt reuze meevallen?
- Zelfs de DarkM en Jan elkaar niet eens uitkafferden toen ze elkaar live zagen.
- Sommige forumbezoekers het belachelijk vonden om op de foto te gaan met PU redacteuren.
- Maar diezelfde forumbezoekers toch her en der met Boris en anderen op de foto gingen (als niemand keek).
- De halve PU redactie weer dronken was.
- En de andere helft niet.
- Zodat Jan een licht naar alcohol riekende Ed veilig thuis kon brengen met zijn Rover nightblue.
- Ed toch nog helder genoeg was om Jan erop te attenderen dat je 140 km niet in zijn 3 maar in zijn 5 moet rijden.
- Er zeer coole Power t-shirts te koop waren op de PU Awards.
- ... waar massaal om werd gebedeld door Infogrames, EA en Ubi Soft.
- J.J. in verlegenheid werd gebracht door de harem van Jurjen die genotzalig op zijn schoot ging zitten in de VIP lounge.
- Diezelfde VIP lounge aan het eind steeds drukker werd met lezers die binnendrongen met zelfgemaakte VIP kaartjes (way to go!).
- Skate een contract heeft aangeboden gekregen als nieuwe host van het Songfestival.
- En voor de eer hartelijk bedankt heeft.
- Jan zich moest inhouden om niet samen met de lezers zoveel mogelijk posters en goodies van de stands af te rukken.
- Jeroen verdacht vroeg naar huis ging.
- En nog verdachtere foto's maakte in de trein met vriendin in het bijzijn van lezers.
- Ex-PU bazen Mark en Edwin met een brok in de keel de Awards aanschouwden (of was het dat vlammetje dat in Mark's keel bleef steken?).



"Snap er niks van. In de gids stond dat Goede Tijden om 20.00 zou beginnen..."



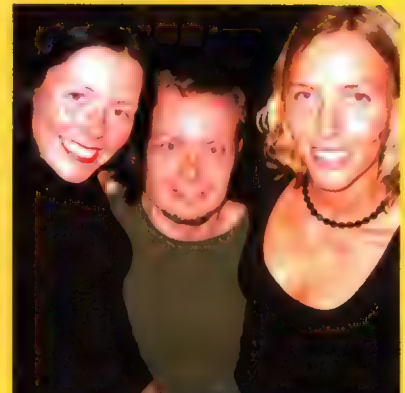
Stofzuigen kan ie als de beste, maar zelf z'n kamer opruimen ho maar.



"Hebbe? Je krijgt geld toe!"



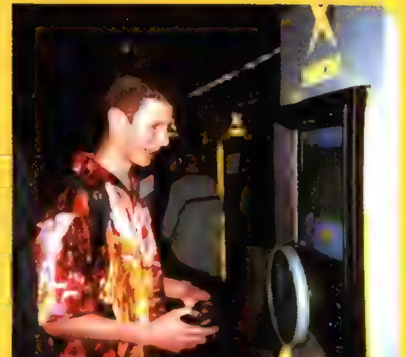
Ook de sanitaire voorzieningen waren goed geregeld.



"Kom maar bij ome J.J. op schoot, dan vertel ik jullie hoe leuk spelletjes kunnen zijn."



"M'n zoontje zit toch niet met die enge Abe te spelen? Oh nee gelukkig, het is Halo maar."



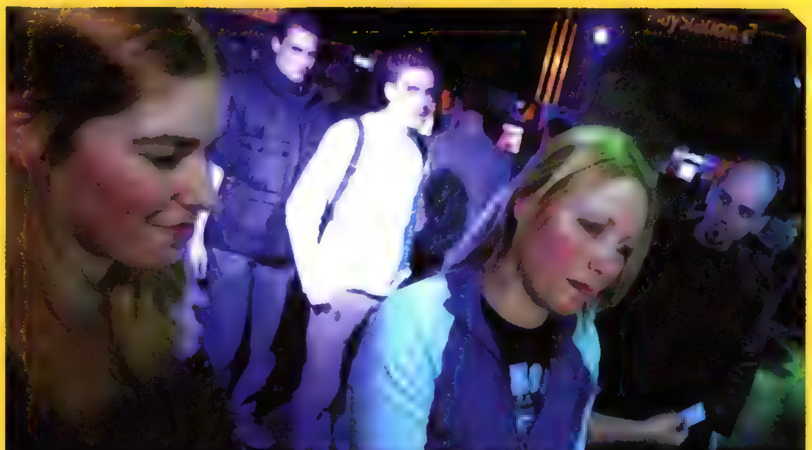
Blaise met foute blouse.



"Er was toch een code om Muriëlle als secret character te krijgen?"



"Goh, ik wist niet dat die next gen consoles zo licht waren."



"Wat een lekkere chicks. Hoe zal ik dat aanpakken? Uuuuh, ken ik jullie niet ergens van? Stonden jullie niet linksboven op deze pagina?"


De compilatie van de beste fragmenten uit Kabouter Plop, trok verrassend veel bekijks.


Deze jongens zijn 's nacht in hun tas blijven slapen.


"Ooooooh, drie keer raden waar ze me vast heeft!"


"Verdomme, die gast is er met vijf tassen vandoor. Als ik 'm in m'n vingers krijg...!"


"Wat zeg je Skate? Staat m'n gulp open? Hahahaha!"


"Gossie wat leuk, en 't stond helemaal niet op m'n boodschappenbriefje."

POWER UNLIMITED AWARDS 2003???

Voor elke kneus die deze Awards gemist heeft door een geval van stront in de ogen of onze geoliede kaartverkoopmachine (uche, uche): volgend jaar is er 100% zeker weer een Awards... en een stukkie groter ook.
De komende maanden zullen we in de PU aangeven hoe het er uit gaat zien en wat je er kunt doen. Voorts zullen we op de komende Megafestatie aanwezig zijn, al is nu nog niet te zeggen in welke vorm. Check pagina (57) voor meer informatie.


Tampons in de brand, altijd lachen...


Jurjen trekt een solidair gezicht.


"Meneer Jan, ik heb nu drie uur naar uw Warcraft uiteenzetting geluisterd, mag ik nu naar huis?"

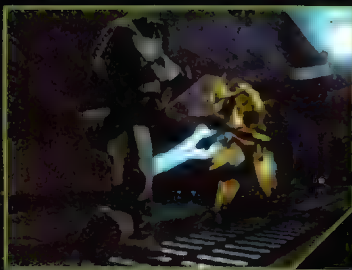
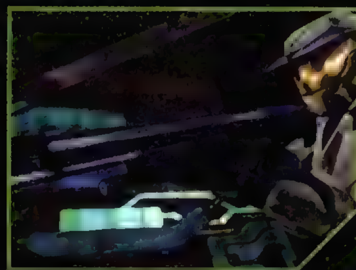

Tampons in je neus, altijd lachen...


"Senor Poweroni, heb ik 't goed gedaan?" Skate jongen, het is geregeld; over vijftien jaar word je m'n schoonzoon."

BEDANKT VOOR DE MEDEWERKING

Het klinkt misschien wat slijmerig maar we willen de gamesbiz bedanken voor hun medewerking. Face it; zonder hun hulp, hadden jullie alleen naar Skate kunnen kijken. En om daar nu 10 euro voor neer te leggen...
Dus respect voor: Nintendo, Sony, Microsoft, EA, Codemasters, Atoll Soft, Contact Data, Infogrames, Homesoft, Ubi Soft, Zwikker (voor het organiseren), Gamepoint (voor het opzetten en regelen van de LAN) en Computerworld (voor het leveren van 16 PC's).

HUMANITY'S LAST HOPE IS YOU.





No pressure, but the mother of all combat games has arrived. Halo takes you to an alien ring world where you must destroy mankind's sworn enemy: The Covenant. Vanquish the alien hordes with a vast arsenal of weapons and vehicles, whilst laughing in the face of the Geneva Convention. Any wonder Edge magazine gave it 10/10. Just prepare your armoured underwear.

www.xbox.com/nl

PLAY MORE. PLAY HALO.™



© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Halo, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners.

Piranha Games / Sierra / Atoll Soft / Tel: 0318-505464 / www.piranha-games.com/diehard.html — PC

JAN

GRAPHICS 7 | REPLAY 3 | GAMEPLAY 6 | SCORE 56

Die Hard - Nakatomi Plaza heeft zo zijn genietbare momenten maar die kunnen de irritaties en slordigheden bij lange na niet wegnemen.

DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

Die Hard Nakatomi Plaza is een shooter, gebaseerd op de eerste Die Hard film. Maar hoe zat het ook weer met de meeste games die gebaseerd zijn op films?

De eerste Die Hard film is alweer veertien jaar oud maar nog steeds mijn favoriet in de Die Hard trilogie. De PC game volgt de film op de voet met hier en daar een uitstapje. Tijdens een kerstborrel van je vrouw Holly in de giga wolkenkrabber Nakatomi Plaza, gijzelt een groep terroristen het gezelschap en mag jij als door de wol geverfde politieagent uit New York de baddies een voor een uitschakelen.
Dat betekent heel wat klim en klauterwerk langs liftschachten, ventilatiebuizen en rioleringen terwijl je onderweg de nodige terroristen prettige kerstdagen bezorgt.

STOREND

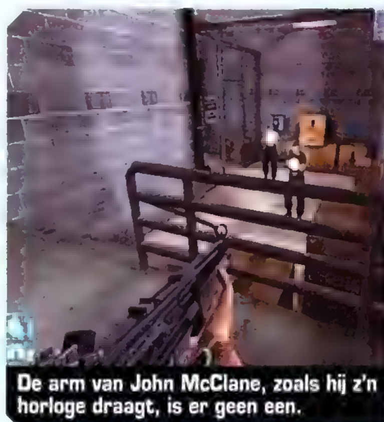
Wat een spannende stealthy game had kunnen worden, is verworden tot een hersenloze shooter. Op zich niks mis mee maar honderden baddies neermaaien heeft niks met de film te maken.
Zo zijn er momenten dat de terroristen random blijven komen tot je een puzzel oplost. Niet alleen erg irritant maar volkomen onwaarschijnlijk. Het was honderd keer leuker geweest als de spanning van de film gehandhaafd was gebleven en je niet tegenover een leger met mitrailleurs stond maar af moest rekenen met de werkelijke groep van twintig gijzelnemers die de actie uitvoerden.
Ook de inbreng van een SWAT team – wat eveneens niets met de film te maken heeft – is eerder storend dan aanvullend.

KIP ZONDER KOP

De tegenstand is overigens erg matig. Af en toe zoeken de bad guys wel dekking maar het merendeel van de tijd rennen ze als een kip zonder kop op jou af. Je kunt dus gewoon een deur openen, weer dicht smijten, je verschansen en de aanstormende schietschijven omleggen. Gaap.
Wat ook niet helpt zijn technische slordigheden. Zo zat ik meerdere malen vastgekleefd aan de muur of een deuropening en viel ik af en toe gewoon door de map heen.
De Nakatomi toren zelf is redelijk mooi nagemaakt, alleen overheersen de kleuren grijs en bruin en zien de modellen er soms wat vierkant uit. Ook kwam ik veel te veel gesloten deuren tegen. De interactie met de omgeving is, afgezien van het omzetten van een hendel of het doorknippen van een draad, nihil.

SFEER

Ik begrijp dat Bruce Willis geen zin had om uit zijn bed te komen om de stem van John McClane in te spreken, maar zorg dan in ieder geval voor een stem die er op lijkt. Nu klinkt McClane als een Albert Verlinde van RTL Boulevard zonder ballen.
Super slechterik Hans Gruber steelt helemaal de hoe-het-niet-moet-show met zijn monotone, 'voorlees' uitspraak die veel weg heeft van de robotstem uit de tijd dat je je Commodore Amiga kon laten spreken.
Daartegenover staan leuke filmpjes die rechtstreeks op de film zijn gebaseerd, zoals de radiogesprekken met de donut etende agent Powell en de (veel te makkelijke) 'speciale' confrontaties met bad guys. Toch kan dit de game niet redden.
Voor de echte diehard Die Hard fan (dit woordgrapje kon ik niet laten liggen) heeft de game misschien nog wel wat, maar als shooter scoort Nakatomi Plaza zelfs nog onder de grauwe middelmaat. ◄


De arm van John McClane, zoals hij z'n horloge draagt, is er geen een.


Zeker de hele nacht overgewerkt.


Doe ik thuis ook als ik m'n sleutels niet kan vinden.


Weer een slachtoffer van de 'Cup a Soup' schuifdeuren.


Is dit een flatgebouw? Lijkt eerder het parcours van Davilex' Riool Racer 3.

MID PRICE

Lichtpuntje wat betreft Nakatomi Plaza is het prijskaartje. De game ligt voor mid price in de winkel: te weten 34,99 euro. Dat is netjes maar ook niet meer dan terecht. De game heeft geen multiplayer modes, is binnen een slordige tien uur uit te spelen en ik betwijfel of je 'm daarna nog eens uit de kast haalt.



En, wat ga jij doen na de vakantie?

Eindelijk, de spanning is voorbij. Maar of je nu geslaagd bent of niet, het is altijd leuk om te weten dat je leven na de zomer opnieuw zeer spannend kan worden. Bijvoorbeeld bij de Koninklijke Landmacht. Die biedt jongeren tussen de 17 en 32 jaar namelijk de kans om te werken in binnen- en buitenland. Samen met collega's ga je dan misschien hulp verlenen in crisisgebieden. Of je wordt met een team ingezet voor internationale vredestaken. En waar je ook terechtkomt, je staat er nooit alleen voor. Maar er is meer. Een goed salaris bijvoorbeeld, plus een premie van € 2700,- bij een contract van 2½ jaar, afhankelijk van je functie. Bij een contract van 4½ jaar kan dat zelfs oplopen tot € 13.600,-. Meer weten? Bel 0800 - 0124 of kijk op www.landmacht.nl

NAAM: .... M/V
VOORNAAM: ....
ADRES: ....
POSTCODE: ....
PLAATS: ....
GEB.DATUM: .... TEL: ....
VOOROPLEIDING: ....
DIPLOMA: J/N NIVEAU: ....
JAAR WAARIN DIPLOMA IS GEHAALD/
BEHAALD GAAT WORDEN: ....

K001335

In envelop zonder postzegel zenden aan: Koninklijke Landmacht, Antwoordnummer 300, 1300 VB Almere.

LANDMACHT Meer dan werk alleen

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com

XBOX

JAN

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7

SCORE 74

F1 2002 kan zowel als sim als arcade game redelijk overtuigen al is de besturing niet optimaal. Meer finetuning en de game had een dikke punt hoger gekregen.



F1 2002

De eerste Formule 1 titel voor de Xbox is F1 2002 van EA Sports. Met deze titel wil EA zowel de arcade racer als de fanatieke simulatie gamer tevreden stellen.



Als een tijger besluipt de Jaguar z'n prooi.


Die heeft de champagne zeker al voor de race opgedronken.

Het moeilijke bij Formule 1 titels is de grens tussen gameplay en realisme. Is het spel te veel arcade dan haken de echte F1 fans af, moet de gamer te veel sleutelen dan wordt het meer een cursus handleiding doorpluizen.
Vandaar dat EA gaat voor uiterlijk realisme (super mooie auto's en alle licenties) alsmede een arcade én een sim onderdeel.
Bij arcade kan iemand die nog nooit een F1 game gespeeld heeft, gassen en wegstuiven. Bovendien kun je ABS en Traction Control aanzetten, waardoor je in de bochten geholpen wordt.
De Simulatie mode is een stuk lastiger. Hier reageren de snelheidsmonsters veel realistischer op het wegdek, de snelheid en weersomstandigheden. Dit vraagt meer geduld, timing, concentratie, oplettendheid en rijvaardigheid.

UP-TO-DATE

Alle wagens kloppen tot in de details en alle namen van coureurs, teams en reclames zijn aanwezig. Hierdoor is F1 2002 de eerste game met alle up-to-date info.
Grafisch is de Xbox versie behoorlijk slick al heb ik nog lang niet de indruk dat alles uit de zwarte doos gehaald wordt. Bovendien valt het beeld iets terug in detail op het moment dat een splitscreen of fourplayer screen in beeld komt.
De regeneffecten zijn wel weer subliem gedaan en de snelheid is zeker vanuit de cockpit view monsterlijk echt. De framerate blijft constant hoog en je hebt daadwerkelijk het gevoel met een van de allersnelste sporten bezig te zijn.
Ook het geluid van de motoren is werkelijk – zeker met Dolby 5.1 – waanzinnig goed gedaan.

BESTURING

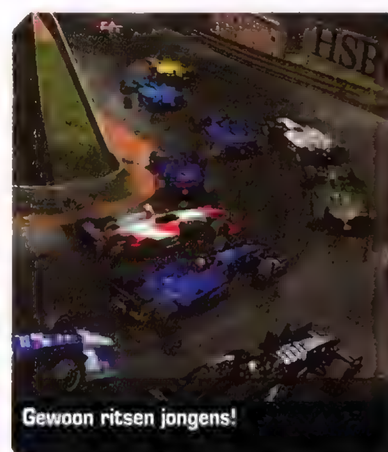
Al zit F1 2002 tot zijn nek toe gevuld met opties en goodies, de besturing laat toch een steekje vallen. Zo heb je bij remmen en insturen nooit het gevoel echt controle te krijgen over de situatie op het asfalt. Remmen gaat veel te bruusk; doseren is er niet echt bij. Je valt veel te snel terug. Dit is nog wel te compenseren door eerder het gas los te laten maar het voelt niet optimaal.
Het bochtenwerk is echt een probleem. Waar je medeweggebruikers als sardientjes in olie soepel door de bochten glijden, blijf jij vaak houterige acties maken. Ook het insturen gaat niet helemaal lekker waardoor je nogal eens naast de track en in de grindbak belandt.
Natuurlijk baart oefening kunst, maar ik kan me toch niet aan de gedachte onttrekken dat wat meer schaafwerk hier op zijn plaats was geweest.

RIJE, RIJE, RIJE

F1 2002 is zeker uitgebreid te noemen en kent enkele aardige uitdagingen. Zo kun je, als je een carrière volgt, alleen door bepaalde prestaties neer te zetten tracks unlocken.
Ook de trainingen zijn leuk met onderdelen als pitstop maken, remmen, inhaalmanoeuvres et cetera.
Erg aardig zijn de twee challenges: Domination en Team-Mate. In die eerste moet je in alle races als nr. 1 uit de bus komen en in de Team-Mate Challenge dien je de leden van je eigen team te verslaan om een stoeltje hoger te komen. Zo word je steeds gepromoveerd naar een nieuw team. Bij Arrows is dat nog eenvoudig te doen maar bij Ferrari en Mclaren wordt dat een heel ander verhaal.
Deze twee challenges en enkele andere uitdagende modes, zorgen er voor dat F1 2002 lang houdbaar is. ◀



Welke gek zit daar nou met een Nederlandse vlag te zwaaien?



Gewoon ritsen jongens!

F1 2002 OP PS2

De PS2 versie ziet er verdomd goed uit: weerspiegelingen, rook van [illegible] banden maar evenals de Xbox versie is het een crime om de bolides te besturen. Je kan met geen mogelijkheid een bocht nemen zonder over de kant te [illegible]. Genoeg opties en een [illegible] uiterlijk maar daar is alles mee gezegd. SCORE: 67



OP AVONTUUR IN JE ACHTERTUIN

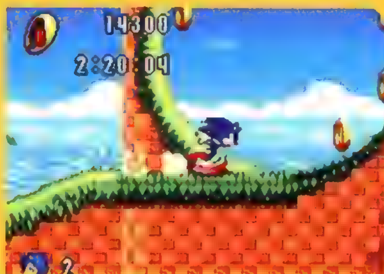
Je kunt in je achtertuin meer beleven dan je denkt! Verdwalen in betoverde bossen, zwemmen tussen dolfijnen, ravotten met marmotten... Maak van je achtertuin een oord vol avonturen met de Game Boy Advance!

Jurjen trok blijkbaar nog niet genoeg aandacht met de Nintendo-tattoo die zijn been siert, want hij heeft nog zo'n aandachtstrekker laten inkten. Op zijn onderarm prijkt, tot amputatie hen scheidt, in Gotisch schrift de tekst "Know thyself". Volgens Jurjen is dit ter onderstreping van zijn onverzadigbare drang tot... zelfverkenning. Volgens ons moet dat bier zijn, maar goed, misschien was ie dronken. Het grapje kostte onze kale mafkees in ieder geval 150 Euro, waardoor zijn geplande vakantie naar de Malediven dit jaar helaas niet meer door kon gaan.
Maakt niet uit, volgens hem. "Ik blijf deze zomer gezellig hangen in mijn achtertuin. Biertje erbij, wat wil je nog meer. Saai? Hoezo saai? Man, je moest eens weten wat je op zo'n GBA allemaal voor avonturen kunt beleven!"
Jurjen verdrong de pijn van zijn vers beprikte onderarm, klom op zijn luchtkasteel en speelde zijn favoriete games op de GBA. Lees snel verder als je wilt weten hoe ook jij deze zomer de spannendste avonturen beleeft in je achtertuin!


Chillen, chillen, chillen in je achtertuin...

SONIC ADVANCE

Minstens zo leuk als
Een dagje Efteling. De Python is tof maar Sonic gaat veel vaker over de kop. En voor Sonic Advance hoef je geen drie uur in de rij te staan.



Speelplezier
De halfautomatische gameplay uit de Sonic-serie heeft me nooit zo kunnen boeien. Soms ben ik al door een level geroetsjt voor ik goed en wel weet dat ik ben begonnen en dan is het avontuur ook nog eens aan de korte kant.
Toch kent de game zeker zijn charmes. Vooral als je de vier verschillende figuurtjes dwingt het wat rustiger aan te doen en op zoek gaat naar de schat aan bonussen.
Boris beloonde dit avontuur met **78 punten** in **PU 4.**

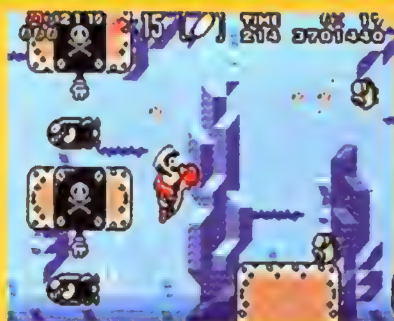

Vind je het gek dat die gozer niet op vakantie gaat.

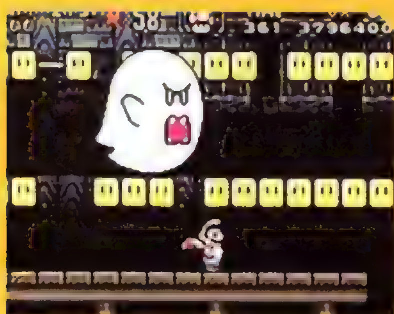


SUPER MARIO WORLD 2

Minstens zo leuk als
Een weekje canyoning in de Dolomieten. Van rotsblok naar rotsblok springen is veel leuker als je op de rug van een groene dino zit. En als je naar beneden pleurt, heb je tenminste nog een extra leven.
Speelplezier
Als je deze game nog niet gespeeld hebt op de SNES, is dit een bijna verplichte aanschaf. Meer dan zeventig levels, volgepropt met gevarieerde gameplay, wat wil je nog meer? Sommige levels beproeven je vingervlugheid en reactievermogen, terwijl andere levels je hersens pijnigen met prachtige puzzels. Voor mensen die het origineel allang hebben doorgespeeld, biedt deze game echter te weinig extra's om een aanschaf te rechtvaardigen.


Hoeveel tuinkabouters tel je op dit plaatje?





Daarom heb ik het spel in **PU 5** niet met 95 maar met **80 punten** beoordeeld. Neemt niet weg dat je dit avontuur minstens één keer in je leven moet voltooien.

GOLDEN SUN

Minstens zo leuk als
Een voettocht door Ierland. De Ierse natuur van een betoverende schoonheid? Dan heb je de graphics in Golden Sun nog niet gezien! En onder de gouden zon geniet je meer van de kastelen en schilderachtige dorpjes dan tijdens tien dagen onder een paraplu.





Speelplezier
Onzin lezen doe ik liever in een boek, dus in het begin van het avontuur moest ik even door de weinig soepele blablabla heen bijten. Maar dan ontvouwt zich langzaam maar zeker een prachtige serie puzzels en zoektochten, gedragen door indrukwekkend beeld en geluid.
Dit is een van de betere games die je op de GBA kunt spelen, het is dan ook zeker de **88 punten** waard die ik er in **PU 1** aan schonk.
Mijn voornaamste kritiek in retrospectief? Ik wil niets verklappen, maar bereid je voor op een einde dat iets eerder komt dat je verwacht en daardoor aanvoelt als een lichte anticlimax. Het laat je hunkeren naar de volgende Golden Sun, die in 2003 ons landje komt verwarmen.

BROKEN SWORD

Minstens zo leuk als
Een dagje Parijs. In Broken Sword kun je de Eifeltoren bekijken, zonder eerst hopeloos verdwaald te raken in de doolhofachtige metrotunnels. En je weet zeker dat je een Franse chick scoort!
Speelplezier
Als je de Engelse taal goed genoeg beheerst om de humor in de scherp geschreven dialogen te kunnen vatten, biedt deze game een vermakelijk avontuur. De game kent weinig directe actie of daadwerkelijke gameplay, je wandelt simpelweg door de plaatjes van een spannend stripverhaal.
Geen slecht stripverhaal en dus is het niet geheel onterecht dat Boris deze game in **PU 5** met maar liefst **84 punten** beloonde. Hij speelt het nog steeds!





■ MOBIEL AVONTUURTJE VAN DIT MOMENT!

KLONOA
EMPIRE OF DREAMS







Minstens zo leuk als
Speuren naar schatten in de piramides van Egypte. Voorwerpen verzamelen en mysterieuze omgevingen verkennen is een stuk veiliger in Klonoa: Empire of Dreams. Je weet in ieder geval zeker dat je je geen vloek van een oude mummie op de hals haalt!
Speelplezier
Als je alleen spellen op Nintendosystemen speelt, loop je zo nu en dan wel eens een sterke game mis. De Klonoa-spellen die voor PSX en PS2 werden uitgebracht, bijvoorbeeld. GBA-bezitters die houden van typische Nintendo-uitdagingen - dus origineel, motiverend en netjes afgewerkt - zouden Klonoa eens moeten proberen. De puzzelgerichte patformavonturen van Namco's grappige mascotte vallen namelijk ook in de eerste Klonoa voor de GBA op door de originele en zeer vermakelijke gameplay.
Vijanden dienen in de kleurrijke werelden van Klonoa niet alleen als hindernissen, ze functioneren vaak ook als opstapjes naar hogere plaatsen. Als een carrièrejagende yuppie trekt Klonoa zijn opponenten naar beneden om zelf hogerop te komen. Dat voelt lekker en het geeft de gameplay een karakter dat gelukkig eens iets afwijkt van de gebruikelijke Mario-klonen.
De meeste levels in Klonoa zijn doolhofachtige opstellingen van muren en platforms, waarin het de kunst is om te bedenken hoe je bepaalde plaatsen en voorwerpen bereikt. Deze puzzels worden afgewisseld met automatisch vooruitschuivende actievelden, waarin Klonoa moet rennen, springen en snowboarden om het eind van het parkoers te halen.
De vormgeving van Klonoa spreekt mij bijzonder aan. Strak en stijlvol, toegespitst op een duidelijke ondersteuning van de gameplay. Van tijd tot tijd wordt de speler voor zijn inspanningen beloond met stoere technische tricks, zoals het in- en uitzoomen tijdens eindbaasgevechten, het roteren en uitrekken van beelden, en achtergronden die in verschillende tempo's verschuiven. De muziekjes zijn swingend en vrolijk, de geluidseffecten passend en grappig. Als je deze zomer op avontuur wilt in trein, auto of achtertuin, is Klonoa een hele prettige metgezel. Het doet me goed dat ik weer eens een GBA-spel heb gevonden dat met liefde en respect voor de speler is vervaardigd. Je moet niet bang zijn van pittig denkwerk want in Klonoa zit je meer 'vast' dan dat je 'af' gaat.
Voor puzzelfans is dit een van de beste keuzes uit het huidige aanbod voor de GBA. Daarom wil ik dit spel dan ook met **90 punten** beoordelen en het bij deze uitroepen tot mobiel avontuurtje van de maand!

■ GAMECUBE

Eighting / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com/games ■

SCORE 75

GRAPHICS	8	REPLAY	7	GAMEPLAY	7

Geen bloed, niet beestachtig goed, gewoon een tof 3D-vechtspel zoals zoiets wezen moet.


JURJEN



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

Eerlijk gezegd loop ik niet meer zo warm voor het fenomeen 3D-fighter. Met het innovatieve Power Stone leek het genre eindelijk een nieuwe weg in te slaan, maar met de laatste lichting knokspellen zijn we weer terug bij af.

Ontwikkelaars durven het niet aan om werkelijk nieuwe gameplay te introduceren en dus zijn alle moderne 3D-fighters eigenlijk niets meer dan variaties op de eerste Virtua Fighter. De populaire series van dit moment onderscheiden zich slechts door de moves en combo's enerzijds en een bepaalde gimmick anderzijds. Tekken laat spelers taggen, Dead or Alive biedt tieten, Soul Calibur levert wapens en Virtua Fighter (nog steeds mijn favoriet) gooit het op realisme en een tikje meer diepgang. De Bloody Roar-serie wil meeknokken met de grote jongens en moet zich daarvoor natuurlijk wapenen met een eigen gimmick. Wat dacht je van het volgende: de krijgers in Bloody Roar zijn geen mensen maar Zoanthropes, wat betekent dat je ieder van hen met een druk op de knop in een beest kunt veranderen! Roaarrrr!

WULPS KONIJN

In dit eerste traditionele vechtspel voor de Cube, maak je een keuze uit een dik dozijn kranige knapen en meiskes, die allen een gooi doen naar de titel "Zoanthrope Champion".
Je ontmoet je tegenstanders één voor één en zoals gebruikelijk moet je middels trappen en stoten hun levensbalken leegbeuken voordat de tijd is verstreken. Dit doe je eerst in menselijke vorm, maar als je Beast-meter hoog genoeg is opgelopen, kun je ook kiezen om te veranderen in een woeste, beestachtige verschijning, met extra power en mogelijkheden.
De stoere Gado verandert in een machtige leeuw, schattige Alice wordt een wulps konijn, lekkere Jenny slaat haar vleugels uit als vleermuis en Busuzima neemt de kleur aan van de achtergrond als kameleon.
Los van de beesttransformaties, biedt de gameplay niet veel nieuws. De gebruikelijke knoppencombinaties zijn goed voor special moves en combo's, deze kun je afwisselen met sidesteps, worpen en blokken. Ook de spelvarianten bieden weinig verrassingen; je kunt de beest uithangen in de speltypes Arcade, Versus, Time Attack, Survival, Team Battle en VS Team Battle, oefenen doe je in de Training mode.

PUIKE UPDATE

Primal Fury is een update van Bloody Roar 3, een spel dat eerder verscheen voor de PS2. Ontwikkelaar Eighting verdient lof voor het feit dat ze de game niet simpelweg hebben gepoort, de GameCube-versie is op alle fronten verbeterd en opgepoetst.
Eerste wat opvalt zijn de graphics, de stoere vechtersbazen zien er een stuk overtuigender uit. Ook de omgevingen ogen meer solide, al blijven ze wat aan de kale kant. Het indrukwekkendst zijn de prachtige lichteffecten en snelheidswazen die met een constante snelheid van 60 beeldjes per seconde aan je ogen voorbij flitsen. Vooral de Beast Drives zien er overdonderend stoer en krachtig uit!

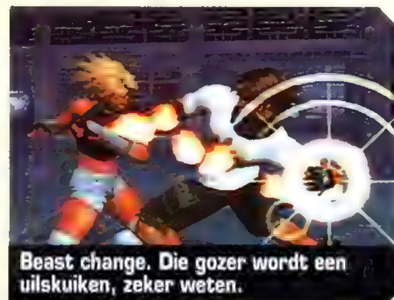
Het is mogelijk om delen van de arena's te slopen en zo het speelveld te vergroten, maar niet op de spectaculaire manier waarop Dead or Alive 3 dit toestaat.

VRIJ VAN BLOEDSPATTEN

Dit is een tof spel voor liefhebbers van het brute beukwerk. Een beperkt aantal moves wordt gecompenseerd door veel visueel spektakel in een manga-achtige stijl.
De beesttransformaties dragen zeker bij aan het speelplezier, het is gewoon erg leuk en grappig om bijvoorbeeld met een bloeddorstige wolf een pinguïn aan te vallen, of een olifant met een konijn.
De aanvallen gaan gepaard met behoorlijk heftig beeld en geluid, maar gelukkig zijn de beelden vrij van bloed en ingewanden, de game is "stoer" genoeg zonder.
Als je in je eentje speelt, kun je het spel op allerlei manieren uitspelen om een hele reeks extra's te ontgrendelen. Het houdt je een tijdje van de straat, maar zoals gebruikelijk in dit genre, blijft de game vooral lang boeien als je tegen menselijke tegenstanders strijdt. ◀


"Hé trut, je trekt m'n blouse helemaal uit model.


Zo, dat konijn is het haasje (dat is nog eens een bijschrift hè jongens).


Beast change. Die gozer wordt een uilskuiken, zeker weten.


Sorry meisje, zat alleen maar van 't uitzicht te genieten.


Als Yugo écht kwaad wordt, slaat ie je. (Yugoslatie, hahaha).

Electronic Arts / Tel: 020-6589988 / www.ea.com/easportsbig/home/home.jsp — XBOX

JEROEN — GRAPHICS 7 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 9 — SCORE 79

Wat moet ik nu nog gaan vertellen over SSX Tricky?
Ik heb de game op de PS2 al van voor naar achter uitgespeeld en voor jullie beschreven en de Xbox versie verschilt nauwelijks.
Ook GameCube bezitters mogen zich overigens gaan verheugen op een versie die vermoedelijk eveneens rechtstreeks gepoort is.
Anyway, even terug naar de orde van de dag. SSX Tricky op de Xbox is natuurlijk geen slechte game, maar een uitstekende game zou ik het ook niet willen noemen. Het is gewoon de PS2 versie met een vers laklaagje, waardoor het geheel net even meer glimt dan hij al glom. Er zijn geen nieuwe karakters aan toegevoegd, geen nieuwe tracks te bespeuren en de moves zijn ook identiek.
Ik had toch wel wat meer verwacht van deze versie, aan de ene kant omdat de Xbox gewoon een krachtigere machine is (en écht gedreven developers graag de grenzen van de hardware opzoeken) plus het feit dat ze bij EA BIG ook tijd zat hebben gehad om wat leuke nieuwtjes in de game te stoppen.
Helaas, helaas, SSX Tricky is niet meer dan een poort en dat maakt het alleen leuk voor de Xbox bezitters die nog nooit van SSX hebben gehoord.


SSX TRICKY

LucasArts / Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.lucasarts.com — PC

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 76

Zo goed als gelijktijdig met Episode II komt de add-on voor Galactic Battlegrounds uit. Clone Campaigns refereert natuurlijk aan de nieuwe film (die een stuk beter is dan Episode I) en heeft locaties, verwijzingen en eenheden die overeenkomen met de rolprent.
Zo doen twee nieuwe rassen hun intrede: Galactic Republic en Confederacy.
Iedere kant kent zeven singleplayer missies, dus in totaal kun je er veertien afwerken. Daarnaast kun je natuurlijk in de Skirmish mode alle kanten kiezen uit het oorspronkelijke Galactic Battlegrounds, aangevuld met de twee nieuwe.
Er zijn tweehonderd nieuwe eenheden waarvan sommige nagenoeg dezelfde units zijn alleen met andere skins maar sommige zijn daadwerkelijk nieuw, zoals Power Droids en andere schietgrage robots.
De engine is iets opgeschroefd, zodat je nu maximaal 250 vechtende poppetjes in je scherm krijgt; hetgeen strookt met de massale oorlogen aan het einde van Episode II.
Fijn is de licht aangepaste interface die je in staat stelt je troepen beter te laten formeren en andere acties mee te geven. Het blijft natuurlijk mee hoppen op de bandwagon van de film maar Clone Campaigns is wel degelijk een overtuigende add-on pack voor het naar mijn mening iets ondergewaardeerde Galactic Battlegrounds.


STAR WARS - GALACTIC BATTLEGROUNDS CLONE CAMPAIGNS

Criterion Games / Acclaim / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.acclaim.com/games/burnout — XBOX

J.J. — GRAPHICS 7 — REPLAY 8 — GAMEPLAY 8 — SCORE 78

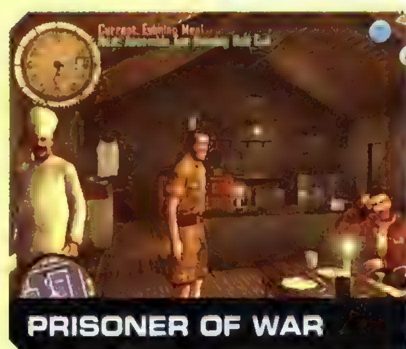
Jeroen besprak in nummer 1 van dit jaar de crash & bash racer Burnout op de PS2. Ik citeer: "Burnout is typisch zo'n game die je opstart en voor je het weet ben je vijf uur verder".
Nu, daar kan ik me uitstekend in vinden. Persoonlijk vind ik Burnout qua gameplay de leukste en meest uitdagende racer op de Xbox.
Rammen en raggen tot je er bij neervalt.
Maar waarom dan een lager cijfer dan vergelijkbare spellen als Project Gotham en Wreckless en zelfs een lager cijfer dan de PS2-game?
Ten eerste omdat het een regelrechte poort is, zonder één verandering. En wij van de PU willen dit consequent afstraffen.
Verder vind ik de graphics op de Xbox te veel van een PS2 kwaliteit; te veel kartels. Er bevinden zich ook niet meer auto's op de weg dan bij de PS2-versie. Jeroen heeft ze persoonlijk geteld. Schande! Terwijl de Xbox dat makkelijk aan kan.
Ten derde vind ik dat Burnout een beetje te veel een 'scripted event'-achtige aanpak kent. Met andere woorden, je komt iedere keer dezelfde problemen tegen op exact dezelfde plek, op exact hetzelfde tijdstip. En dus ga je je voorbereiden, terwijl de kracht van dit spel juist in het verrassingseffect ligt.
Pluspunt is de besturing. Qua raceplezier kent Burnout momenteel geen concurrentie op de Xbox.


BURNOUT

Wide Games / Codemasters / Tel: 055- 5263944 / www.codemasters.com — XBOX

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 8 — SCORE 78

Het zal de Xbox achterban (hoe klein in Nederland momenteel ook) verheugen dat Prisoner Of War ook op de zwarte doos uit is. Besprak ik de PS2 versie vorige maand, de Xbox versie is natuurlijk precies hetzelfde als we kijken naar de gameplay. En die is, zoals je inmiddels weet, nogal afwijkend.
Lijkt het ronddolen in gevangeniskampen als Amerikaanse krijgsgevangene op het eerste gezicht niet zo boeiend, als je eenmaal bent ondergedompeld in de sfeer van dit escape-adventure is het behoorlijk genieten. Zeker wanneer je later in Colditz en andere gevangeniscomplexen belandt en er zich een duister complot ontrafelt.
De dagelijkse routine is knap verbeeld waardoor je je steeds moet melden en overdag slechts op gezette tijden kunt verplaatsen. Tijdens het dagdeel is het voornamelijk clues verzamelen en guards uithoren, maar 's nachts kun je veel makkelijker infiltreren en komt het echte stealth en sneak sfeertje fraai uit de verf.
Zijn er nog verschillen? Ja, de Xbox versie laadt een stuk sneller dan de PS2 en oogt grafisch - niet geheel verrassend - iets beter, al heb ik nu niet het idee dat de volledige power uit het zwarte bakbeest is getrokken.
De gameplay is hier dan ook de sterkste peiler.
Het zal niet iedereen zijn ding zijn maar om de unieke benadering van Prisoner Of War kan niemand heen.


PRISONER OF WAR



Net MD

Muziek wegschrijven op MiniDisc. Tot 32x sneller dan real time.

Gek op muziek? Ongeduldig? Wij hebben de oplossing voor je! Sluit de nieuwe Net MD Walkman aan op je pc, installeer de bijgeleverde software en download je favoriete muziek tot 32 keer sneller dan real time*. Of het nu gaat om MP3's van internet of om tracks vanaf cd. Daarnaast zorgt de long play-functie (MDLP) ervoor dat de informatie van vier cd's op één MiniDisc past. Met deze snelheid en capaciteit haal je alles uit digitale muziek. Je zou er haast duizelig van worden.

*Opnamesnelheid is afhankelijk van je pc-specificaties. Het opnemen en afspelen van materiaal waar copyright op rust, zonder de toestemming van de copyrighthouder, kan onrechtmatig zijn.
Sony, Walkman, Minidisc, Net MD en VAIO zijn geregistreerde handelsmerken van Sony Corporation, Japan.

www.sony.nl



go create
SONY

De megafestatie is natuurlijk een dope happening, maar het wordt minimaal dubbel zo dope als je er ook kan gamen. Dat kon al op bescheiden schaal maar mede naar aanleiding van de geslaagde Power Awards hebben Nintendo en Microsoft besloten ook hier flink uit te pakken.

PU, MICROSOFT EN NINTENDO OP MEGAFESTATIE 2002

Nintendo en Microsoft hebben op de Megafestatie twee megastands waar je de nieuwste NGC- en Xbox spellen kunt uitchecken. En daar zit een flinke zooi games bij die nog niet eerder vertoond zijn in Nederland.
De fun zou echter niet compleet zijn als de PU-crew niet langskwam, dus hebben we maar een eigen standje aangeschaft waar we tijdens de Megafestatie live, real time, in het echie pagina's voor de nieuwe Power Unlimited gaan maken.
Ja, je leest het goed; als je wilt checken hoe Jeroen een game test, hoe Jan van die gortdroge stukjes schrijft, hoe J.J. een GBA aan barrels knijpt, dan moet je op een van de dagen langs komen. Wie weet laten we je nog wel een stukje in het blad typen.

MICROSOFT

De Xbox vind je bij de Veronica-stand. Veronica heeft dit jaar een hotel gebouwd met verschillende kamers. In een van die kamers kun je splinternieuwe Xbox games checken. De games zijn (onder voorbehoud) Brute Force, Blinx, NFL Fever, Splinter Cell, Panzer Dragoon, Unreal Championship en StarWars Knights of The Old Republic. Wij van de PU zullen regelmatig langskomen en uitleggen hoe en op welke punten wij games beoordelen.
Buiten de Veronica-stand staan tientallen Xboxen waar vrijwel alle uitgekomen games speelbaar zullen zijn, inclusief een Halo Lan waarin je 4 tegen 4 kunt spelen voor leuke prijzen (vast een gratis GameCube).

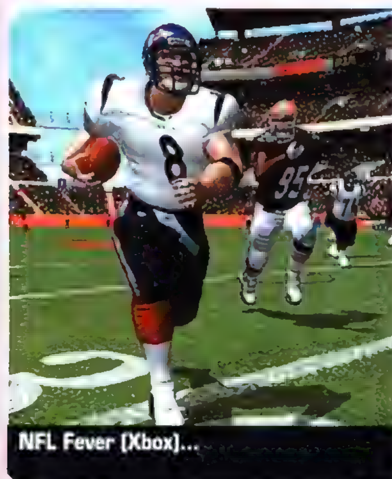
NINTENDO

De stand van Nintendo bevat tientallen GameCube en (vermoedelijk) GBA demopods met daarop de allernieuwste games. Nintendo heeft ons verzekerd dat er verschillende titels bij zijn die alleen nog maar op de E3 te zien waren. Verder zijn er de hele dag door wedstrijden waarbij je veel prijzen kunt winnen (vast een Xbox).
Onze eigen Nintendo specialist Jurjen zal op gezette tijden op de Nintendo stand aanwezig zijn om daar allerlei vragen te beantwoorden. Dus als je wilt weten waarom ie zo gek is om een N-tattoo op zijn been te zetten, wat hij zo goed vindt aan Nintendo en welk spel je momenteel het beste kunt kopen op de NGC... dan is dit je kans. Wie weet, als je heel lief bent, wil hij nog wel een potje tegen je gamen. Via het Powerweb en de PU-nieuwsbrief (aanmelden via Powerweb) houden we je op de hoogte.
En dan is er nog de glazen GameCube waar Nintendo nogal geheimzinnig over doet. Men wil niet meer zeggen dan dat hetgeen er in komt te staan, waarschijnlijk het nieuws gaat halen.

POWER UNLIMITED

We gaan Power Unlimited nummer 8 voor een deel dus op de Megafestatie maken. Games testen, stukkies tikken, nieuws vergaren etc. We do it all there.
Dé kans dus om te zien hoe wij dat gamesblaadje in elkaar flansen. Mocht je tips hebben, het beter weten, ons de huid vol willen schelden, kom dan langs en val ons lastig (moet je vooral bij J.J. proberen).
Het is verder de bedoeling dat we alle PU-lezers de kans bieden hun eigen hoofd op een PU cover te laten zetten. Printen wij die uit en geven het aan je mee. Toch een leuk hebbedingetje.
Daarnaast kun je allerhande PU-goodies kopen en gamen op een aantal demopods. En... wie weet loop je Muriëlle wel tegen het hete lijf.


Blinx (Xbox)...


NFL Fever (Xbox)...


...en Starfox (NGC) zullen waarschijnlijk speelbaar zijn op de Megafestatie.


Vrijwel zeker zullen er ook, net als op de Game Awards, GBA pods aanwezig zijn.

FACTS

Time: Zaterdag 13 juli t/m zondag 21 juli
Place: Jaarbeurshallen Utrecht
Price: 15 Euro
Tickets: Ticketservice (Postkantoren, VVV's GWK's etc.)


Gamen op de Megafestatie kon vroeger ook, maar natuurlijk niet met de Xbox en NGC.


Sommigen schijnen maar niet te beseffen dat je in 't echt maar één leven hebt.

UPDATES

CHECK W.W.W.POWERWEB.NL VOOR UPDATES OVER DIT EVENT!

VETTE KORTING!

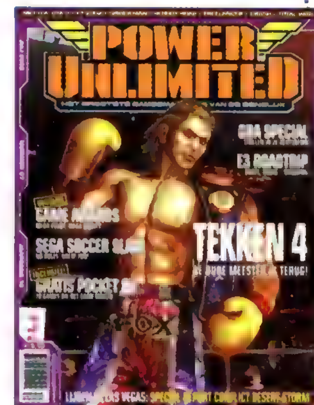
NEEM NU EEN KENNISMAKINGSABONNEMENT











5 NUMMERS VOOR MAAR €10,-!

OF

BIJ EEN JAARABONNEMENT (12 NUMMERS VOOR €33,60)

GRATIS

DE POWER UNLIMITED SCHOOLSET

DEZE SCHOOLSET BESTAAT UIT:

- AGENDA
- A4 SCHRIFT
- A5 SCHRIFT
- ETIKETTEN
- KAFTPAPIER
- ETUI



OF EEN EENMALIGE KORTING VAN €5,90

Word nu abonnee van Power Unlimited. Kies je voor het welkomstcadeau dan betaal je voor 12 nummers €33,60. Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts €28 voor 12 nummers (2 gratis!) Daarnaast kun je nu ook profiteren van de mega kennismakingsdeal van 5 nummers voor €10!

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-7762233. Het welkomstgeschenk van je keuze krijg je dan thuisgestuurd. Je kunt natuurlijk ook kiezen voor een korting.
Abonneren kan ook via www.powerweb.nl

VUL DE KAART IN OF BEL: 023-5566789
OF GA NAAR WWW.POWERWEB.NL

Gearbox / Activision O2 / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activisiono2.com/tony_hawk — PC

JAN — GRAPHICS 9 — REPLAY 9 — GAMEPLAY 9 — SCORE 90

Bij de baard van Sinterklaas, wat valt er in hemelsnaam nog te melden over Tony Hawk 3? Nou dat de PC versie op sommige punten de console versies overstijgt bijvoorbeeld...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Natuurlijk is Tony 3 op de Cube, de Xbox en de PS2 tha bomb, maar op de PC voelt Tony zich eveneens als de spreekwoordelijke vis in het water. Om te beginnen is er de framerate, die ligt echt super hoog. Heeft de PS2 nog wel eens last van haperingen, de PC versie schiet als een komeet vooruit. Zeker als je het vergelijkt met deel 2 op de PC, dan is deel 3 echt Speedy Gonzales. Voor de snelste ervaring zul je dus bij dit platform moeten zijn.
Daarnaast kun je de resolutie tot in het absurde opkrikken waarbij grafisch zelfs de Xbox versie het onderspit moet delven. Met een dikke 3D kaart en een beeldscherm dat hoge resoluties aankan, is Tony 3 op een logge grijze bak (PC) de mooiste die je kunt krijgen.
De default controles gaan via het keyboard maar dat raad ik je ten zeerste af.
Scoor een gamepad en je bespaart jezelf veel frustratie. Hiermee kun je dezelfde insane tricks, moves en combo's uithalen, met hetzelfde gemak als met een console controller.

MULTIPLAYER

Snelheid en looks zijn leuke extra's maar het gaat natuurlijk om de meerwaarde. En die vind je hier in de multiplayer functies en dan met name online mutliplayer.
Via het internet kun je met zijn achten tegelijk gamen in modes als Trick Attack, Graffiti, Free Skate en variaties daarop. Leuk zijn de nieuwe modes zoals Control the Zone; een team-based skate variant waarin je bepaalde delen van een level moet domineren en Capture The Flag. Nooit geweten dat skaten en vlaggetjes stelen zo'n leuke combinatie kon zijn.
Keep Away is zeer verslavend. Hier moet je een stuiterende bal zien te pakken, weg skaten en zoveel mogelijk stunts en truckjes uitvoeren zonder de bal te verliezen. Andere skaters zullen proberen de bal van je af te pakken om daarna op hun beurt als een gek punten te scoren.
En als je alle modes in singlepayer hebt uitgespeeld, je records hebt verbroken en menig online skate sessie erop hebt zitten, kun je altijd nog aan de slag met de Park Editor om eigen levels te fabriceren.
Het mag duidelijk zijn: Tony Hawk schittert op alle platformen en niet in 't minst op de PC. Respect voor Gearbox voor deze fenomenale poort! ◄


"Jahaa, wel effe met één hand mannen!"



Phoe, Kareem jongen, dat lijkt echt onmogelijk wat je daar gaat doen.


"Waaaaat! Is mijn idool Dre weg bij de PU? Man ik val van m'n plankie!"

Harmonix / Columbia Tristar / Tel: 035-6250720 / www.playstation2.com — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 70

Waar is Ruben als je hem nodig hebt? Eindelijk weer een muzikale game en dan moet ik 'm gaan reviewen, de PU tester met het minste ritmegevoel...

FREQUENCY

Sommige games zijn echt origineel en sommige games proberen te doen alsof ze origineel zijn. Frequency behoort tot de laatste categorie maar toch is er iets met deze game. Het heeft iets.
Het eerste kwartier denk je "rot op met die klotezooi". Na een half uur denk je "shit, waar slaat dit allemaal op" en daarna, mits in het bezit van genoeg doorzettingsvermogen, begin je het langzamerhand te snappen. En als je eenmaal snapt waar het in dit spelleke om gaat dan begint het nog leuk te worden ook en zul je geleidelijk opgaan in de absurde onzin die Frequency heet.
Het idee is min of meer gebaseerd op Konami's Beatmania games maar schrik niet; het gaat een stukkie dieper dan die shit.
Elk bestaand muzieknummer is in principe opgebouwd uit een paar elementen: drums, bass, gitaar, effecten en zo. Harmonix, maker van deze titel, heeft als gameplay element het idee ingebracht dat jij zo'n nummer opnieuw op moet bouwen door de verschillende elementen op de juiste plek toe te voegen. Dit doe je door op het juiste moment de goede knop in te drukken.

DISCO KONING

Het idee werkt weldegelijk. In het begin lijkt het nergens op maar naarmate je verder komt, begint een track echt op muziek te lijken.
Zoals je kon verwachten zijn er tracks uit zo'n beetje elke muzieksoort te vinden in dit spel dus niet alleen is er voor ieder wat wils, er is ook voor iedereen iets wat je absoluut niet wil horen.
Op zich is dat jammer want een beetje eigen inbreng in de keuze was wel zo leuk geweest.
Grafisch gezien is deze game natuurlijk drie keer niks. Een beetje jaren zestig hippie kleurenpatronen begeleiden de muziek die je hoort. Leuk bedacht maar helaas.
Ik denk dat je echt moet houden van muziekgames om deze titel te kunnen waarderen. Maar ik moet tegelijk ook props geven aan de makers die hebben bewezen het hele Beatmania gebeuren verder te kunnen brengen. Derhalve lijkt ons Harmonix een developer om in de toekomst in de gaten te blijven houden. ◄


Zo.


Goh.


Tjonge.

ALLE COUREURS, ALLE RACES,
ALLE SENSATIE VAN HET SEIZOEN 2002.

PC CD-ROM
GAMECUBE
XBOX
PlayStation
PlayStation.2

EA SPORTS
F1 2002

BMW Power

GEFELICITEERD. JE LIGT NU OP DE DERDE PLAATS.

JE HEBT MONTOYA'S WIEL GERAAKT MET 200 km/u.



www.eagames.nl

■ Rage Software / HomeSoft / Tel: 023-5530130 / www.rage.co.uk/html/crash.asp — XBOX ■

JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
7	7	7	70

Crash bewijst dat je met laagdrempelige gameplay een zeer vermakelijk spelleke kan maken dat zich prima thuisvoelt op de Xbox.



CRASH

■ ***Een game voor de Xbox met de naam Crash? Dat is vragen om problemen. Gelukkig heeft deze game niets te maken met fatal errors of controle-alt-delete maar alles met derby en stunt racen.***

Omdat de naam Crash verwarring op zou kunnen leveren gezien het bestaan van Crash Bandicoot, verschijnt deze amusante en doldrieste game in Amerika onder de naam Totaled! In Europa heet de game gewoon Crash en die term dekt de lading veel beter.
Crash is namelijk een super arcade derby racer waarbij beuken en stunten centraal staat. De game is zeer laagdrempelig en heeft de diepgang van een gemiddelde midgetgolfhole.
De basic gameplay komt neer op het kiezen van een auto en je tegenstanders aan gort beuken. Uiteraard heb je daarvoor diverse mooie wagentjes tot je beschikking. Performance Cars zijn erg snel maar ook makkelijk kreukelbaar, terwijl de Amerikaanse jaren 50 Hotrods veel beter tegen een stootje kunnen maar trager optrekken. Muscle Cars zijn helemaal sterk maar relatief langzaam.


Zulke prachtige auto's... man, die ga je toch niet beuken. Da's bijna net zo erg als een vogelpoepje op een Renault Laguna Grand Tour!

FRIS & VROLIJK

De bolides zelf zien er waanzinnig goed uit. Ieder wagentje bestaat maar liefst uit 15.000 polygonen. Voordat je in een bolide stapt en plankt, kun je die naar eigen smaak verven en voorzien van logo's en tags. De framerate is enorm en de Xbox power zorgt ervoor dat de wagens als bliksemschichten door het beeld razen.
De verschillende arena's waarin de bots- en knotsfestijnen plaatsvinden, zijn eveneens zeer gedetailleerd en hebben een frisse en vrolijke look; het lijkt bijna een Nintendo game, zoveel regenboogkleurtjes.
Naast de standaard zanderige arena's, asfalt circuits en sneeuwlevels kun je ook scheuren in een heus American Football Stadium. Je kunt hier via een springschans een field goal scoren waarbij je jouw wagen door de twee palen heen moet laten jumpen. Driewerf gein!

KILLS, TRICKS, JUMPS

Natuurlijk draait het in Crash voornamelijk om beuken en 'wrecken' van je tegenstanders, waarbij de deuren, motorkappen, bumpers en spoilers lekker in de rondte vliegen. Dit kan door frontaal op iemand in te rossen maar je kan bijvoorbeeld ook tegenstanders het water in beuken.
Er zijn ook ander onderdelen waarbij punten scoren en stunts maken een hoofdrol spelen. Qua speelmodes heb je dan ook ruime keuze. Je kunt Arcade doen voor een instant game, maar Career is leuker. Hier unlock je een voor een nieuwe tracks, arena's en speelmodi waar echt een aantal zeer vermakelijke tussen zitten.
Ik ga ze niet allemaal langs maar Free For All is Deathmatch in auto's. Simpel gezegd beuken tot je er bij neervalt en iedere kill is punten waard. In Stuntman moet je jumps en tricks uithalen en door breekbare voorwerpen rijden, uiteraard met zoveel mogelijk stijl. Eliminator is erg grappig: Je moet al racende een checkpoint halen en de auto die steeds als laatste checkt, wordt vernietigd. Bus Jumping laat je dan weer over zoveel mogelijk bussen jumpen en in Multi-Tag dien je een vast aantal auto's kapot te botsen binnen een aftikkende tijd.

FUNGAME

Al met al biedt Crash genoeg variatie, al is 't natuurlijk vrij lichtzinnig vermaak. Aan de andere kant is het leuk te zien dat de Xbox zichzelf niet alleen maar bloedserieus neemt en ook met fungames als Cel Damage, DOA 3 en nu Crash komt die de feel en de gestoordheid van de oude PSX Destruction Derby games in ere herstelt.
Nog leuker wordt het in multiplayer en uiteraard biedt de game een horizontaal of verticaal splitscreen. Tot slot is er ruimte voor four player madness met allemaal een vierkantje in het scherm om te beuken en te rossen. Ideaal voor al uw bruiloften en partijen. ◄


Dit herstel je niet zomaar met een lakstiftje.


Al bij het begin van de race onstond er onduidelijkheid over de rijrichting.


Geen punten. Hij reed meters buitenspel!


Greyhound aangevallen door een Mustang.







NO STYLE,
NO POINTS.













Style is everything in Project Gotham Racing. Rip through traffic, pull 360's and power slide out of corners and just watch those kudos points soar. Of course, you'll also be behind the wheel of some of the most outrageously gorgeous motors around. But drive them like a Dodgem and you'll experience butt clenching crash damage. No wonder CVG magazine reckon 'its more fun than Gran Turismo 3'. Ouch.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/nl

© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Gotham and the Xbox logos are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other products and company names mentioned herein may be trademarks of their respective owners. Ferrari, Ferrari F50, all associated logos, and the Ferrari F50 distinctive designs are trademarks of Ferrari S.p.A. Licensed from Dr. Ing h.c. F. Porsche AG under certain Patents. Porsche, Boxster S and 911 GT2 are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. The TT trademarks are used by Microsoft with the Express written permission of AUDI AG. The likeness of the TVR Tuscan is used with the permission, and is the Property of TVR Engineering LTD. Mitsubishi and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademark and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Microsoft Corporation. Aston Martin and Vanquish are the registered trademarks of Ford Motor Company and licensed to Microsoft Corporation.

Monolith / Sierra / Atell Soft / Tel: 0318-505464 / http://nooneliveforever.sierra.com/ — PLAYSTATION 2

BORIS — GRAPHICS 8 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 72

De PC game No One Lives Forever scoorde destijds meer dan behoorlijk. Vraag is of het Sierra gelukt is dezelfde vibe naar de PlayStation 2 over te brengen.

NO ONE LIVES FOREVER

Cate Archer is een geheim agente voor UNITY, een geheime organisatie die zich bezighoudt met de strijd tegen het terrorisme. Cate is een harde dame die geen gevaar kent, goed uit de voeten kan met allerlei wapentuig en ook nog een robotpoedel bezit, die niet maalt om een dode terrorist meer of minder. Ze bestuurt net zo makkelijk motoren als sneeuwscooters en schiet even geroutineerd met een AK-47 als met een M79 granaat launcher. Kortom, ze lijkt wel een beetje op onze Muriëlle.

Cate gaat in twintig missies de strijd aan met een aantal schurken en als je van aktie houdt en tegelijk een beetje doorzettingsvermogen hebt, speel je deze game in een regenachtig weekend wel uit *(kan eventueel ook in een weekend met mooi weer- Ed)*.

Complimentje moet gegeven worden aan Sierra vanwege het feit dat de PlayStation 2 versie vier levels kent die niet eerder op de PC versie te zien waren. Ik kan daar altijd wel waardering voor opbrengen als extra levels worden toegevoegd aan een spel dat van het ene platform wordt overgezet naar een ander platform. Het laat toch op een of andere manier zien dat men z'n best heeft gedaan om van de game iets meer te maken dan een simpele poort.

CHARMANTE HUMOR

No One Lives Forever heeft een bepaalde humor die ik eigenlijk wel charmant vind. Het heeft allemaal iets weg van een stripverhaal maar toch is het ook weer serieuzer dan dat. Het blijft per slot van rekening een first person shooter en dat betekent dat er gemoord moet worden. Overigens blijf ik het onnatuurlijk vinden om een first person shooter op een console te spelen. De controls laten je soms echt in de steek. Ik had tijdens het spelen de hele tijd het onbestemde gevoel dat er iets niet klopte, alsof ik mijn sokken binnenstebuiten droeg en vergeten was m'n onderbroek aan te trekken.

Sierra valt hierin verder weinig te verwijten want deze titel doet alles goed wat de PC versie ook goed doet maar het is die verdomde handling weer, die gewoon niet hetzelfde werkt als bij een muis. Desondanks is NOLF op de PS2 een hele leuk action adventure/ shooter, die je best eens zou kunnen checken als je de PC versie nog nooit gespeeld hebt. ◄


Kapitein Koek prikt altijd graag een Iglo visstickje mee.


Shootout in een steegje. Een doodlopend steegje. Hahahahaha.


En degene die voordringt heeft een probleem.

VR-1 / Microsoft / Tel: 020-5001005 / www.vr1.com/nightcaster.html — XBOX

JAN — GRAPHICS 7 — REPLAY 7 — GAMEPLAY 7 — SCORE 72

Nightcaster is een actie RPG met de nadruk op actie. Het is eigenlijk een soort magische beater geworden en dat pakt verrassend aardig uit.

NIGHTCASTER

Ondanks de nadruk op actie in Nightcaster is het geen hack and slash game geworden; met één klik een trol tot trollenmoes meppen is er niet bij.

Als jonge magiër Arran heb je vier soorten magie in je staf en onder je cape verzameld. Deze magie komt in vier kleuren en vertegenwoordigen water, vuur, licht en duisternis. Deze spreuken hebben zelf weer verschillende variaties en werken bij iedere vijand anders. Een vuurdemon met een vuurspreuk bestoken helpt slechts een beetje, terwijl een waterspreuk wél het gewenste effect heeft. Wat volgt zijn talloze levels in wisselende werelden waar je diverse monsters bevecht. Het is daarbij zaak om steeds tussen de verschillende soorten magie te wisselen. Dat klinkt een beetje omslachtig maar als je eenmaal de 'hang of it' doorkrijgt, werkt het toch wel verslavend.

De werelden van Nightcaster weten een mooie sfeer neer te zetten en met name in de afdeling effecten en settings ziet het er puik uit. Ga je echter te dicht met je neus op een muurtje staan, dan zie je dat de details niet overal even veel aandacht hebben gekregen.

HERHALEND & UITDAGEND

Waar ik me erg aan stoor, is de pers die Nightcaster over het algemeen flink loopt te dissen. Oké, het is geen topgame maar wel allemaal lopen te onaneren op Baldur's Gate Dark Alliance en vervolgens Nightcaster afbranden vanwege de laagdrempeligheid en het herhalende karakter. Beide kritiekpunten waren zonder meer ook van toepassing op Dark Alliance, en Nightcaster heeft - voor zover ik dat in kan schatten - veel meer netto uren gameplay.

Feit blijft dat de game na een tijdje inderdaad zichzelf een beetje herhaalt maar echt storend wordt het nooit. Het is een kwestie van even doorbijten want als je eenmaal hogere level-spreuken ter beschikking krijgt, worden de magische battles steeds leuker.

Soms gaat het vechten ietsje te langzaam en zou je willen dat je het voetvolk met één klap kon uitschakelen. Aan de andere kant maakt dit Nightcaster er wel uitdagender op. Dus Xbox gamers die hun honger naar een Gauntlet-achtige fantasy game willen stillen, kunnen met Nightcaster lekker aan de gang. Al moet je geen vertakkingen van moves (à la Diablo) of diepe queesten verwachten. Het is lineaire lol, maar lol is het zeker. ◄


"Hé leg neer die stronk; da's mijn familietak, mijn stamboom!"


"Ja hallo! Hier! Bingo! Volle kaart! Zeker weten!"


"En hierbij doop ik u, de URK 457, en wens u een behouden vaart."

PLAYSTATION 2

SCORE 67

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
8	5	6

Het had zo mooi kunnen zijn maar ondanks een perfecte besturing blijkt Spider-Man The Movie niets anders dan een ordinaire cash-in op het aanstaande succes van de film

SPIDER-MAN: THE MOVIE

De film Spider-Man zal in Europa waarschijnlijk de blockbuster hit worden die het in Amerika ook is maar of de game net zo succesvol zal zijn, valt te betwijfelen.

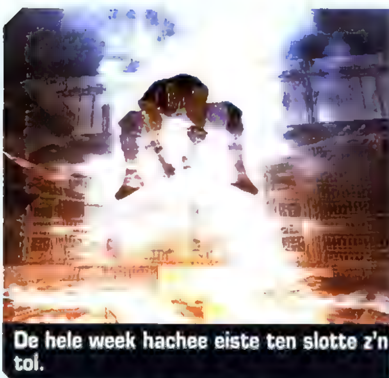
Er is goed nieuws en er is slecht nieuws. Het goede nieuws is dat de besturing van Spider-Man: The Movie echt onovertroffen is en het slechte nieuws is dat de rest van de game zuigt. Zo, ik ben blij dat ik dat effe gezegd heb. Dat lucht op. Nu kunnen we bij het begin beginnen. Bij Activision wilde men de zaken eens anders aanpakken. Na talloze geflopte superheld spellen, besloten de wijze developers om voor eens en altijd af te rekenen met het slechte imago dat superhelden in de games-industrie hebben. Maar om zoiets te bewerkstelligen, moesten ze dus ook afrekenen met het slechte imago dat spellen hebben die gebaseerd zijn op filmlicenties.
De fonkelnieuwe Spider-Man licentie die Activision op de kop had getikt, zou daarvoor de perfecte start moeten zijn. Er moest een spel gemaakt worden dat de grootsheid en de kwaliteit van de film kon evenaren en daarom namen ze gelijk contact op met Marvel Comics, de geestelijke vaders van Spider-Man.

SPIDER-MAN FEEL

Van Marvel leerden de developers alles wat er maar te leren viel over Spider-Man. Hoe hij beweegt, hoe hij vecht, hoe hij zich langs muren en plafonds verplaatst en hoe hij zijn lange sliert gebruikt om tegenstanders uit te schakelen en zich voort te bewegen.
Vooral dat laatste was belangrijk want het eerste dat Spider-Man fans zouden moeten ervaren als ze het spel spelen, is dat speciale 'ik-ben-Spider-Man' gevoel.
Je moet met Spider-Man kunnen lopen alsof je in de film zit. Ook al ben je in het begin misschien een beetje gedesoriënteerd, want lopen over het plafond doe je per slot van rekening niet elke dag. Nee, het streven van Activision was om de gamers het idee te geven dat ze worden opgeslokt in de wereld van Spi-

Activision / Contact Data / Tel: 076-5484848 / www.activision.com




De hele week hachee eiste ten slotte z'n tol.


En dan te bedenken dat ie de hele week hachee gegeten heeft.


"Kom op Scorpy; dansplaat, dit is nu die lekkere dansplaat..."


Zie je dat, daar geeft een auto duidelijk geen voorrang van rechts!

der-Man. Dat ze echt voelen hoe het is om een spinnenman te zijn met zuignap voeten en een lange kleefdraad.

OPERATIE BESTURING: GESLAAGD

Activision is met vlag en wimpel geslaagd voor deze opdracht. De besturing van Spider-Man is even simpel als doeltreffend. Spidey's bewegingen zijn volledig natuurgetrouw en voordat je er erg in hebt, word je opgeslokt in de wereld van Spider-Man en zijn strijd tegen de misdaad.
De omgevingen waarin dit avontuur zich afspeelt zijn min of meer gebaseerd op wat je in de film zult zien. De sfeer is identiek en het is echt leuk om de situatie te bespieden vanuit posities hoog boven de hoofden van je toekomstige slachtoffers. Dat is wat Spider-Man doet en waar het in de game om moet draaien en daar draait het ook om, als je begrijpt wat ik bedoel.
Het probleem is echter dat Activision óf op dat moment tevreden achterover is gaan leunen óf niet goed wist wat ze met de rest van de game aanmoest. Wat doet Spider-Man als hij zijn misdadige slachtoffers heeft bespied? Springt hij gewoon naar beneden en beukt hij ze in elkaar? I guess so, dachten ze daar in Amerika maar dat is natuurlijk wel een beetje heel erg simplistisch.

ELLENDE

Wat heeft het voor nut om je slachtoffers te bespieden als je ook gewoon naar beneden kunt springen en ze met drie keer drukken op de schop knop uit hun lijden kunt verlossen?
Bij Activision dachten ze dat ze het ei van Columbus hadden ontdekt maar de realiteit blijkt anders. Ze hebben de allersaaiste gameplay ooit ontdekt. Gewoon drie keer op de schop knop drukken bij elk mannetje dat je ziet, of op de punch knop als je van afwisseling houdt. Sommige mannetjes slaan terug en sommige schieten zelfs terug maar het kan de gameplay van dit spel niet meer redden; een grote saaie puinhoop is het geworden.
Tegenstander na tegenstander beuk je met drie simpele drukken op de knop in elkaar en de enige variatie tijdens deze ellende, zijn de paar uiterst simpele puzzels en de gevechten met de eindbosses. Dat laatste is, je raadt het al, een kwestie van heel vaak en heel snel op de schop knop drukken.

CASH-IN

Spider-Man The Movie heeft de diepgang van een nooit bijgevuld tuinvijvertje na een lange hete zomer. Het verhaal doet er niet eens meer toe.
De enige reden waarom je deze game uitspeelt, is de hoop dat er in het volgende level wél dope tegenstanders zullen komen. Hoop doet leven of moet ik zeggen hoop doet spelen, maar zoals je uit deze recensie al wel begrepen zult hebben, blijkt het allemaal op één grote teleurstelling uit te lopen.
Er komen geen dope tegenstanders, er komen alleen irritante levels waarbij je security guards in leven moet zien te houden. Waarom zou je? Kunnen die gasten niet voor zichzelf zorgen?
Nee, Activision heeft zichzelf geen dienst bewezen met deze game. Het super helden genre is nog steeds op sterven na dood en alle mooie beloften bleken loos te zijn.
Spider-Man: The Movie game is niets anders dan een ordinaire cash-in op het aanstaande succes van de film. Er is ongetwijfeld met goede bedoelingen gewerkt aan dit spel maar aan het eind van het liedje moesten er vermoedelijk deadlines gehaald worden en was kwaliteit van ondergeschikt belang. Ach ja, what else is new? ◀

SPIDER-MAN THE MOVIE OP PC

Spider-Man The Movie verschijnt niet alleen op alle next-gen platforms, het spel is ook verkrijgbaar op de GBA én PC.
De PC versie is lastig te spelen met muis + toetsenbord dus een gamepad is vereist. Let wel, niet alle gamepads reageren naar behoren, maar de Sidewinder van Microsoft deed zijn ding.
Voor de rest is het dezelfde game als op de PS2. Waar de PC echt voordeel heeft, is de grafische afdeling. Als je een pittig setje thuis hebt staan en je de resoluties lekker opschroeft, dan word je getrakteerd op een visueel feest. De skyline van New York is prachtig en Spidey slingert puntgaaf van het ene naar het andere gebouw.
Toch blijft de game ook op PC last hebben van een wispelturige camera en een te korte levensduur.

JAN

SPIDER-MAN THE MOVIE OP XBOX

Op de Xbox voelt Spidey zich als een vis in het water. De Xbox power creëert een fraaie wereld maar grafisch is de game slechts een tikkeltje mooier dan de PS2 versie.
Waar de Xbox alle andere versies overstijgt, zijn de extra's in de vorm van een unieke te bevechten bad guy en een handvol Xbox only levels. Dat is een leuke bonus.
Bovendien komt de mooie filmische muziek beter tot zijn recht op Dolby 5.1 die de zwarte doos herbergt.

JAN


Zo, die weet inmiddels ook dat ik een hele week hachee gegeten heb."


Verdomme mis ik weer m'n metro. Die schijt pyjama kost me elke ochtend meer dan een kwartier!"


Die kan z'n benen spreiden zeg. Handig als je olifant rijdt.


"LAATSTE WAARSCHUWING! VOOR JE KIJKEN, BELDEROK! EN VEEG DIE GRIJNS VAN JE SMOEL!"


Private Belderok zit effe in een dipje.

CONFLICT DESERT STORM
J.J. KRUIPT IN DE HUID VAN EEN SAS-AGENT


"Oké mannen, de fotograaf van het legerkrantje ook weer tevreden; we gaan!"


"Toe jongens wacht nou... Ik zal echt geen stinkwindjes meer laten."


Altijd effe showen dat ie Twents kampioen kleiduivenschieten is geweest.

Toen J.J. nog een J.J.'tje was, wilde hij maar één ding: commando worden. Tien jaar later liet de slapjanus zich afkeuren voor dienst. SCi zorgde er onlangs voor dat zijn droom alsnog een beetje uitkwam.

Je hebt drie categorieën perstrips:
1) Je vertrekt 's ochtends om 5.00 uur van Schiphol naar een achteraf gelegen industrieterrein in Londen Zuid voor een preview-sessie van een nieuwe game. Dezelfde avond laat keer je weer terug. Geen fancy bullshit, gewoon zes of meer uur achter elkaar de game testen. Dergelijke blitztrips zijn niet bijster populair bij ons luie flikkers. Te weinig boose, babes en fun. De lezer kan er echter blij mee zijn; zes uur gamen levert veel info op en dus een degelijk, afgewogen verhaal.
2) Je gaat drie dagen naar een tropisch oord om daar te feesten. En oja, je ziet aan het einde ook nog 5 minuten gamefootage. Zelf spelen is absoluut uit den boze. Na de drie dagen heb je nóg geen flauw idee wat de trip en de game met elkaar te maken hebben.
Ook bij het uiteindelijke reviewen, een maand later kom je geen enkele overeenkomst tegen tussen de third person action adventure met een snufje stealth en de rondborstige dames, de liters drank, de emmer kots naast je bed en de nachtclubs. Mocht je dus een verhaal zien met veel foto's van vrouwen en dronken koppen, dan weet je hoe laat het is.
3) Je vertrekt voor vier dagen naar het buitenland om daar te ervaren hoe de hoofdpersoon zich moet voelen in het spel. Voorbeelden zijn rallyrijden met een echte coureur, zelf jetskiën of met een SWAT team op pad gaan. Alhoewel dergelijke trips vaak een behoorlijke aanslag op de weke ledematen zijn, levert het meestal wel een goed verhaal op. Ik moet er gelijk aan toevoegen dat in 90% van de gevallen met een dergelijke trip het tegenovergestelde doel bereikt wordt. Je vindt de real thing zo cool, dat het spel daarna een slap aftreksel lijkt.
De trip naar de woestijn van Nevada viel in de laatste categorie. Om ons te laten ervaren hoe de SAS- en Delta Force-teams zich tijdens de Desert Storm oorlog in Koeweit en Irak moeten hebben gevoeld, stuurde SCi ons voor het spel Conflict Desert Storm een paar dagen de snikhete woestijn in. De ontberingen die ik daar leed, maakten van mijn trip naar Lapland een lachertje.


"Verrek die ooievaar had een granaat in z'n bek! Dacht dat 't een lelijke baby was!"

PRIVATE J.J.
De meesters en juffen moeten knettergek van me zijn geworden op de lagere school. Ik wilde maar één ding en dat was commando worden.



Ik lulde de hele dag over oorlog, wapens en soldaten, droeg camouflagekleding, kocht dozenvol met soldaatjes en al mijn opstellen gingen over commando's.
Toen mijn juf me vroeg of ik eens een opstel over iets anders dan commando's kon schrijven, antwoordde ik: " ja, natuurlijk"... en leverde een prachttekst over mariniers in.
Toen ik van de middelbare school kwam en dus in dienst moest (ja kids, dat waren nog eens tijden), was de lol er echter af. Ik had het uitgaansleven, de luie bank, de vrouwen, kortom het goede leven ontdekt. En die levensstijl spoorde niet met een jaar lang doelloos in de kazerne rondhangen (blauwhelmen en luchtmobiele brigades had je toen nog niet).
De keuze tussen een jaar lang met een maat en rugzak in Zuid-Europa rondzwerven of een jaar in dienst was dan ook gauw gemaakt. Binnen twee dagen had ik me door een shrink laten afkeuren en was ik door het leger officieel gek verklaard; S5 dus.

'RAY'

Mijn voorliefde voor commando's en special forces bleef echter bestaan. Je mag me nog steeds wakker maken voor het geluid van een Kalashnikov of een vuurspuwend Stalinorgel. Ook tactical shooters gaan er bij mij in als warme broodjes.
Ik was dan ook in mijn nopjes toen Niels mij vertelde dat ik een paar dagen met een echte SAS (Special Air Support) agent op stap mocht. Dat SCi er in geslaagd was een dergelijke agent te vinden, mag op zijn minst een wonder genoemd worden want hoewel er inmiddels al een paar ex-agents met een boek op de markt zijn gekomen, hult de meerderheid van deze manschappen zich in stilzwijgen.
Zo ook onze gids. Je moest hem Ray noemen, zijn echte naam wilde hij niet vertellen. Ook op de foto met hem gaan was uit den boze. Het was geen arrogantie dat hem tot deze maatregelen bracht; Ray had tijdens zijn dienst meerdere smerige klussen voor de Engelse regering opgeknapt en er zouden nog steeds mensen zijn die op zijn scalp aasten.

BLOEDZUIGERS

Als je Ray ziet staan, zou je niet zeggen dat er een killer voor je stond. Hij was nu niet bepaald een Schwarzenegger. En toch had ik hier te maken met een heavy gunman van het Sabre Squadron en een man die vele kills op zijn conto had staan.
Ray was niet langer dan 1,75, had een baard en een vriendelijke uitstraling. Maar dat uiterlijk was ook zijn kracht; hij kon zich perfect tussen de plaatselijke bevolking mengen. Als je in de jungle van Birma opeens een kolos van twee meter hoog en breed een dorp ziet binnenwandelen, dan weet iedereen dat dit geen toerist is.
Pas toen we Ray in actie zagen op de schietbaan en in de woestijn, kwam de klasse bovendrijven. De roos werd op 125 meter afstand doorboord en hij was de enige die zich in de hitte goed hield. Waar wij journalisten van gekkigheid niet meer wisten waar we ons moesten verschuilen voor de zon, zat hij urenlang onbeweeglijk op een rots. "Peanuts, deze woestijn", vertelde hij me 's avonds in de pub. "Ik heb ooit eens urenlang in de jungle onbeweeglijk op een doel liggen wachten. Midden tussen de bloedzuigers welteverstaan." Kijk, dat zijn nu de verhalen waar ik van kan genieten.

DE SCHIET-SNACK-BAR

Ray had in samenwerking met SCi, getracht het leven van de SAS-agent zo veel mogelijk na te bootsen. En dus ging de wekker al om 6.00 uur; echte mannen rotten niet in hun bed, die gaan om 6.30 uur een uur joggen in het mulle zand.
Ons eerste bezoek was de schietbaan. Dat werd een van de meest bizarre dingen die ik ooit meegemaakt heb. Daar waar wij nuchtere Nederlanders in onze vrije tijd een potje squashen of gaan poolen in de pub, vinden Amerikanen het doodnormaal om na het werk een uurtje met een Uzi te knallen. Zo had ik een vrouw van 45 plus naast me staan, die even haar Magnum 44 leegschoot.
Een schietclub in de VS valt het best te vergelijken met een snackbar. Nee, ik heb niet te lang in de zon gezeten. Net als in een snackbar kom je binnen en kun je op de wand zien wat je allemaal kunt kopen. En dan bestel je gewoon. "Graag een Glock 40 en 100 patronen". "Prima meneertje, dat is dan 35 dollar. Heeft u een bonuskaart en spaart u airmiles?"

J.J. (IN) PAYNE

Ik had nog nooit met echte wapens geschoten en het was dus even schrikken toen ik de trekker van mijn Glock 40 overhaalde. Ik dacht dat als die bonestaak van Max Payne al rennend en vliegend zijn revolvers kan legen, dat ik met mijn armen een staand schot makkelijk zou moeten kunnen maken.
Niet dus. Echt, zo'n revolver heeft een pittige terugslag. Daar zullen ze nog heel wat force feedback voor nodig hebben om dat te simuleren in een spel.
Toen ik de AK 47, de Kalashnikov en als klap op de vuurpijl, de G3 (daar schiet je een motorblok mee uit een auto) afvuurde, wist ik helemaal niet meer hoe ik het had. Holy fuck! Wat een knal en wat een adrenaline rush!


Volkomen fit wandelde de heer Friederichs naar z'n werk. Hij kon niet vermoeden dat het plotseling in z'n rug zou schieten.


Het eerste dat je leert in het leger is om nooit met je loop richting collega's te wijzen.


En dat schijnt verdomd moeilijk om te onthouden.


In de VS zijn ze erg huiverig voor geweld in games.


Afzien? Die gasten zijn gewoon een dagje wezen vliegeren.

INTENS



In Tenten



Hou je van half-pipe tricks of een romantische kampeervakantie? Beachvolleyballen of sneeuwballen? Maakt niet uit waar je een kick van krijgt, het is tijd om je koffers te pakken voor een reisje naar Vakantie-Eiland. Bouw de perfecte sneeuwman in een winterwonderland of schop zandkastelen omver in een tropisch paradijs. Neem je liefje mee naar een smaakvol hotelletje of neem je kinderen mee uit vissen op de pier.

Dus wacht niet langer, boek vandaag nog een droomvakantie voor je Sims!



www.eagames.com





www.TheSims.com

Hou je vast, The Sims gaan op vakantie!

*Je hebt het spel The Sims nodig om te kunnen spelen

©2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, Maxis, het Maxis-logo, EA GAMES en het EA GAMES-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden. EA GAMES™ en Maxis™ zijn merken van Electronic Arts™. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectievelijke eigenaren.

Volgens Ray zou je in een realistische shooter het best een licht wapen kunnen gebruiken; daar mik je het best mee. Zo'n zware mitrailleur staat wel erg stoer, maar je schiet er voornamelijk mee in de lucht, doordat de loopt terugslaat. Games die je dus goed laten richten met zo'n wapen zijn dus weinig realistisch.

WC-PRAAT

De paintball-area waar wij enkele missies uit het spel zouden gaan uitvoeren, lag net buiten Las Vegas, midden in de woestijn. We werden er om 11.00 uur gedropt en pas om 22.00 uur weer opgehaald.
Tot die tijd moesten we het zien te redden zonder enige vorm van schaduw en comfort. Geen luxe catering of heerlijk buffet, maar een authentiek survivalpakket met samengeperste ravioli en gehakt, een keiharde cracker, een muffin die opzwol als je het vacuümpakje openmaakte, kaassaus die je met je vingers warm moest kneden, twee kauwgumpjes en een flesje tabasco.
De kunst was verder geen anale aandrang te krijgen want een WC was in geen velden of wegen te bekennen.
Je kreeg een schep mee en een klein blokje WC-papier dat als je het uitvouwde, de omvang had van twee velletjes. Toen Ray mij toefluisterde dat ik de velletjes aan beide kanten diende te gebruiken, was een spontane blokkade van mijn darmstelsel het gevolg. Schijten deed ik pas weer een week later.

URINE-PRAAT

En toch heb ik veel aan de dag in de woestijn gehad. Ten eerste leerde ik hoe je met intense hitte dient om te gaan. Niks in je t-shirt en korte broek rondlopen, maar je helemaal inpakken. Het warmtegevoel is vooral afkomstig van de zon die op je huid brandt. Bedek je je met katoenen kleding dan hou je het veel beter uit.
Verder moet je drinken, drinken en nog eens drinken. Zonder eten hou je het dagenlang uit in de woestijn, zonder drinken nog geen paar uur. Ray legde ons uit hoe je zonder een fles Spa blauw kon overleven. De dorre bosjes bleken namelijk vocht op te leveren als je ze liet verdampen en anders was er altijd nog je eigen urine! Maar dan heb je ook wat.



Alleen de winkelwagentjes ontbreken.


Hoe meer geld je verliest, hoe minder er van je kan worden gestolen.

MISSIES NASPELEN

We hebben er niet zo maar op los gepaintbald. Ray liet ons de missies uit het spel ODS naspelen. Erg cool. En dus werden we net als in het spel in groepen van vier verdeeld en deden we frontale aanvallen op kampementen, probeerden we een gevangene te bevrijden en beschermden we de president.
In het begin liet Ray ons lekker ons gang gaan, met als gevolg dat we vaak afgeslacht werden. Niemand kon blijkbaar zijn Rambo neigingen onderdrukken en iedereen rende alle kanten op. Een portie verf viel ons ten deel.
Pas toen Ray tips ging geven, werden de resultaten beter. Counterstrike werd opeens heel levendig voor me. Ik geef hieronder een paar nuttige aanwijzingen die je mogelijk bij het spelen van online tactical shooters kunt gebruiken.
*Probeer de vijand altijd van meerdere kanten te bestoken; Crossfire heet dat. Het zorgt ervoor dat je tegenstanders nauwelijks kunnen manoeuvreren.
*Bij een frontale aanval is het zaak zo snel mogelijk terrein te winnen. Hoe meer terrein je hebt, des te meer opties er zijn om de vijand aan te vallen. Een beetje met z'n alle snipen heeft geen zin.
*Zorg er altijd voor dat er een of meerdere sidekicks (als je er meer dan vier hebt) als back-up fungeren. Met andere woorden, zet niet al je mannen meteen in.
*Bij een aanval kan het vaak handig zijn om twee man een afleidingsmanoeuvre te laten maken. Ray gebruikte die tactiek veelvuldig op zijn missies. Het trekt de aandacht weg van de echte aanval.
*De medic en de radioman zijn de belangrijkste manschappen in een team. Bescherm deze knapen goed.
*Probeer altijd een hoge plek in het terrein te veroveren. Zet daar de captain neer.
*Hou veel en goed contact met elkaar. Counterstriken met een headset levert echt voordeel op.
*Probeer eens met een limiet aan kogels te spelen. Sprayen kan iedereen, maar echt zuinig en gericht schieten is een totaal ander vak.
*Als je de president moet beschermen, zorg er dan voor dat twee manschappen niet van zijn zijde wijken. Mocht de president gesnapt worden, dan kunnen zij de kogels opvangen.

GOKKEN ÉN DOKKEN IN VEGAS

Natuurlijk gingen we 's avonds na onze ontberingen terug naar onze luxe kamertjes in het Luxor hotel in Las Vegas.
Voor iedereen die nog nooit in Vegas is geweest; dat moet je een keer in je leven gezien hebben. Alles wat God verboden heeft, is daar te doen. Gokken, zuipen, topless shows, stripbars en hordes prostituees.
Las Vegas is niets anders dan een twee kilometer lange weg met aan weerzijden hotels annex casino's. En dan heb ik het niet over een lullig Hollands casinootje, maar over mega, megacasino's met honderden gokkasten.
Ons hotel was het een na grootste hotel ter wereld met 5500 kamers, een bioscoop, nachtclubs een paar theaters en vele honderden gokkasten en black jack/roulette tafels.
Het beleid van het hotel is er op gericht dat je de hele dag gokt. Het drinken is gratis, er hangt nergens een klok (zodat je de tijd vergeet) en de temperatuur is erg laag, opdat je bezig blijft. Afstand nemen van de gokkasten is onmogelijk omdat ze echt overal staan, tot en met de gate waar je het vliegtuig instapt.
De omzet van Las Vegas is 2,7 miljoen dollar winst per dag... en dat is voor een deel mijn geld, want heer Belderok verloor 400 dollar op de Black Jack tafel.


In uiterste nood kun je je eigen urine drinken maar we willen niet weten wat J.J. hier gaat eten...


Voor $ 400 genaaid door een trekkast.

PLAYSTATION 2 — Codemasters / Tel: 055-5263944 / www.codemasters.com/mthb

SCORE 72 | GRAPHICS 8 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | BORIS

Nee, je kunt in dit spel niet je vrouw in elkaar slaan, press-rooms verbouwen of iemands oor afbijten, ook al heet deze game Mike Tyson Heavyweight Boxing. Het is puur boksen geblazen.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Codemasters gaat de strijd aan met EA's Knockout Kings 2002. Jammer genoeg doen ze dat wel met een game die in principe al een jaartje of wat oud is. Mike Tyson Heavyweight Boxing is niet meer dan een opgepoetste versie van de PSX Mike Tyson titel (in Engeland bekend onder de naam Prince Naseem, wat is er eigenlijk van die dope gast geworden?).
Deze game scoorde destijds geen al te spectaculair cijfer, al moet ik zeggen dat ik het spel toch een week lang met plezier heb gespeeld. Die goede ouwe tijd kwam weer tot leven toen ik deze review CD in mijn PlayStation 2 deed. Echter, ondanks de nostalgische gevoelens, werd ik ook weer herinnerd aan het gebrek aan moves en afwisseling dat ik nog kende van de PSX versie.
Het lijkt wel of Codemasters niet echt kon kiezen tussen aktie en simulatie want aan de ene kant kun je met de boksers Tekken-achtige combo's uitvoeren maar aan de andere kant, mist er een essentieel stukje besturing waardoor het spel nogal statisch wordt.

DON KING

Kijk, ik ben een boksfan en ik hou van gasten als David Tua, Frans Botha, Michael Grant en Lary Holmes.
Ik ben echter minder gesteld op Meneer Tyson omdat ik het een hersenloze drol vind die eigenlijk een schande is voor zijn sport *(Zo te merken weet Boris niet dat Mike vloeiend Nederlands leest en maandelijks de Power Unlimited ontvangt - Ed).*
Het zijn niet zozeer zijn sportieve prestaties die hem die Heavyweight titel opleverde alswel de politieke dealtjes die meneer Don King sloot in de duurste bordelen van Las Vegas. Jammer genoeg is dat element niet opgenomen in deze game want 't had er misschien een nog interessantere game van gemaakt.
Desalniettemin is het leuk om je eigen bokser samen te stellen want in dat opzicht zijn de opties vrijwel onuitputtelijk en het blijft aardig om te proberen Iron Mike's laatste twee tanden uit zijn bek te slaan.
Toch is dit typisch een spel dat je digt of niet en dat is in dit geval nogal persoonlijk. Ik raad je daarom aan deze Tyson boksgame eerst een keertje te huren voordat je hem eventueel aanschaft.


"Pèp, pèp, effe in je neus knijpen. Hahaha!"



KO betekent in dit geval Kin Opgevreten.


En die scheids staat gewoon een chick uit het publiek te checken!

PC — Ascaron / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.ascaron.com

SCORE 70 | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | JAN



PATRICIAN II

Deel 1 van Patrician is me helemaal ontgaan en dat terwijl ik toch met mijn eigenwijze neus bovenop sims en strategygames zit. Nou moet ik zeggen dat Jeroen de laatste tijd erg veel wegkaapt, maar dit ruwe diamantje is voor hem gelukkig veel te diep.
Het spel moet het niet van de graphics hebben, want die zijn gewoontjes, maar meer van de diepgang en de velerlei manieren van spelen.
De game speelt zich af rond de 13e en 14e eeuw, een periode waarin de handel over zee langzaam op gang kwam en zich na verloop van tijd Hanzesteden ontpopten. Als speler krijg je een mix van handel, resourcemanagement, combat en diplomatie voorgeschoteld. Het strategische maal smaakte me behoorlijk, al kan ik me voorstellen dat het voor de gemiddelde RTS gamer iets te complex is. Je moet je handelsroutes plannen, je haven laten floreren, schepen bouwen, productiefaciliteiten opzetten en zowel ter land als op zee battelen.
Gelukkig gebeurt dit allemaal in realtime en is de historische input in dienst gesteld van de gameplay en niet andersom. Toch oogt alles zeer authentiek.
De game is absoluut lang houdbaar en heeft wel wat weg van Anno 1602; al ligt hier iets meer de nadruk op het maritieme element.
Kortom; typisch zo'n game die door de beperkte bekendheid over een paar maanden onterecht in de budgetbak ligt.

XBOX — Pitbull Syndicate / Infogrames / Tel: 040-2393580 / www.infogrames.com

SCORE 74 | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | JAN



TD OVERDRIVE

Was Testdrive ooit een naam die je met respect uitsprak (de serie stamt nog uit de tijd van de Commodore 64 en werd toen gedaan door Accolade), de laatste jaren is de Testdrive legacy behoorlijk te grabbel gegooid. Vandaar dat Infogrames de naam maar heeft ingekort en hoopt met de Overdrive franchise een nieuw succesvol hoofdstuk in te slaan.
En ik moet zeggen; de hernieuwde kennismaking is een prettige ervaring. Nog steeds is het een laagdrempelige arcade racer maar de graphics, snelheid, auto's (meer dan twintig bekende sport en racemerken), gameplay en de verschillende modes vallen me niet tegen.
Daarbij komt dat dit niet de zoveelste scheur-rondjes-op-tijd racer is, maar dat er een actuele scheut illegaal straatracen door de game verweven zit. Je moet je tegenover andere wegpiraten bewijzen op het asfalt en dat krijgt vorm in verschillende speelvariaties. Schade is er niet bij, al kun je wel lekker over de kop gaan en ligt de snelheid behoorlijk hoog. Zo speelt TD Overdrive handig leentjebuur bij Need For Speed: Hot Pursuit, Midtown Madness en de filmflop The Fast and the Furious.
Je plankgast door verschillende straten van San Francisco, Londen, Tokyo en Monaco waarbij ook de cops zich niet onbetuigd laten. Ze kunnen wegversperringen optrekken en met loeiende zwaailichten de achtervolging inzetten en dat is gewoon erg funny.



MAAK JE EIGEN UT 2003 LEVEL

UT 2003 is een spel met letterlijk eindeloze mogelijkheden dankzij een sublieme level editor. Natuurlijk zal de online community er fanatiek mee aan de slag gaan, maar waarom niet zelf de handen uit de mouwen gestoken?

Het mooie van UT 2003 is dat de nieuwe leveleditor er gewoon bijgeleverd wordt. Ook bij het oorspronkelijke UT stelde de editor de MOD community in staat prachtige levels en zelfs TC's (Total Conversions) in elkaar te sleutelen.

PU daagt je uit om zelf je eigen UT 2003 level in elkaar te knutselen als speelbare map. Waarschijnlijk denk je dat je minstens afgestudeerd moet zijn in nucleaire fysica om een map te maken; het tegendeel is waar. Ook de mening dat je moet kunnen programmeren of ondersteunende programma's nodig hebt is onzin; je kunt meteen aan de slag. We verwachten heus niet meteen in je eigen leveltje.

SPELREGELS

Wat moet je nu doen? Het is heel simpel: je scoort UT 2003 (netjes in de winkel kopen, baklappen!) en je gaat met de Level editor aan de slag.

Voor de fanatieke MOD makers is het waarschijnlijk a piece of cake maar, nogmaals, ook voor beginners is het zonder meer te doen. Is je map klaar, dan sla je 'm op als bestand, dat opvallend genoeg maar heel weinig ruimte inneemt dus gewoon is door te mailen.

Wat we wel eisen is dat het PU logo ergens in de map aanwezig is. Dat kan in de vorm van een 'tag' op een muur, het logo in een vlag tijdens een CTF... verzin het maar.

Ook een korte omschrijving van wat je precies gedaan hebt of wat je voor ogen stond tijdens het maken, is leuk en kan de jury net iets gunstiger stemmen in het beslissen of je wel of niet wint.

Op het moment van schijven hoorden we trouwens dat de game was uitgesteld dus misschien zul je nog even moeten wachten voordat je je creatieve oerdriften kunt laten gelden. Maar de prijsvraag loopt een aantal maanden door dus dat zal 't probleem niet zijn.

maps die net zo goed zijn als die uit UT 2003 zelf. Als dat wel zo is, dan kun je die map opsturen naar Epic want daar zijn ze altijd op zoek naar nieuw talent. Het gaat er om dat je je even verdiept in de editor en dan met wat origineels op de proppen komt.

BIBLIOTHEEK

Het maken van levels gaat zo eenvoudig omdat UT 2003 gebruik maakt van Pre-Fabs, een soort 3D lego-stukjes die je in staat stellen deuren, trappen, gangen, gebouwen, muren en wat dies meer zij in één keer in een map te plaatsen en te verplaatsen.

Het terrein is al net zo eenvoudig te manipuleren. Met een simpele muisklik en wat draggen maak je eenvoudig heuvels, dalen, een opening wat breder of een gangetje wat smaller. Vervolgens kun je de oppervlakte van een berg gladder maken of juist puntiger. Je kunt gewoon een bestaande map inladen en daar mee gaan stoeien.

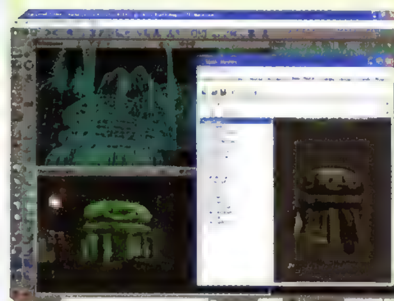
In principe is alles te veranderen; de vorm van de objecten, het type objecten, de plaats van de objecten en ga zo maar door. UT 2003 stelt een complete bibliotheek beschikbaar. Deze 'libraries' bestaan uit gebouwen, stenen, bomen, grashalmen, hekken, palen en ga zo maar door. Je kiest ze uit de lijst en dumpt ze

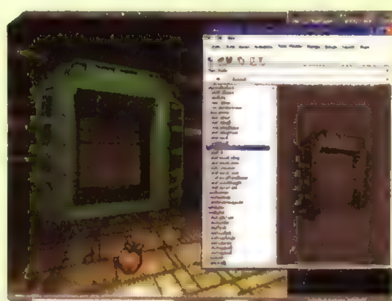
PRIJZEN

Mail je creatie naar prijsvraag@powerunlimited.nl onder vermelding van UT 2003 level editor prijsvraag met naam, telefoonnummer en adresgegevens.
De winnende maps worden besproken in de PU en de makers kunnen rekenen op een UT 2003 goodie pakket bestaande uit een gesigneerd exemplaar van de game, een T-shirt en nog veel meer UT shit.

TIPS

De verschillende Unreal websites hebben talloze fora waar over level editing gesproken wordt. Op de website van Digital Extremes en Epic zijn er aparte nieuwssecties over. Hou daarnaast ook de website van Unreal Tournament 2003 in de gaten.
De echte techhead stuff vind je op dedicated sites als PlanetUnreal (www.planetunreal.com), Unrealism (www.unrealism.com) en Unreal Center (www.unrealcenter.com). Daar ben je voorlopig zoet.







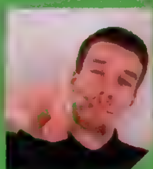


POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

Aaah zomer! Zon, zee, strand, terrasjes, mooie dames... enfin je kent het wel. Ik heb daar dus een bloedhekel! ;-) Nee grapje, ik denk dat ik in deze periode veelvuldig terrasjes zal pakken, wat strandfeestjes ga bezoeken, even een kleurtje scoren, want deze spierwitte huid ben ik nu wel ff zat. Ja dat wordt dus een maandje buiten werken, technisch weer heet dat. Ennuh Niels weet daar alles van. Lekker lekker!!

JEROEN



STUUR JE EEUWIG LEVEN POST NAAR:

POWER UNLIMITED
EEUWIG LEVEN
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

VOOR SPOEDGEVALLEN KUN JE TERECHT BIJ:

Nintendo Spellijn:
Nederland: 0909 - 04 90 444 (€ 0,45 per minuut)
België: 0900 - 10 800 (€ 0,45 per minuut)

SONY INTERNETSITES VOOR SPELHULP:
www.playstationcommunity.nl
www.playstationcommunity.be

PS2

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusmateriaal: Druk in het titelscherm op ←, △, →, △, ↓, ○, ×

Bart Van Langendonck | Bonheiden België





XBOX

FUZION FRENZY



Pauzeer eerst het spel voor je de codes invoert.

First person mode
Hou L ingedrukt en druk op Y, B, Y, B.

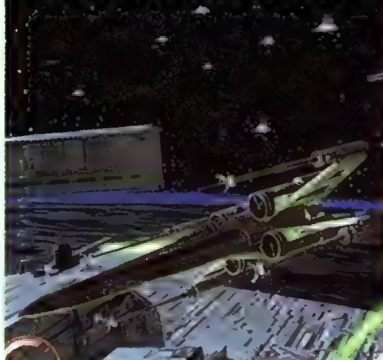
Turbo mode
Hou L ingedrukt en druk op Y, B, X, X.

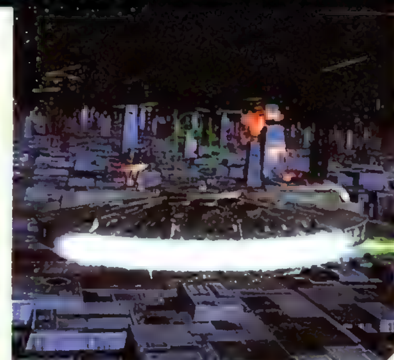
Welsh mode
Hou L ingedrukt en druk op Y, Y, Y, Y

Bart Van Langendonck
Bonheiden België

NGC

STAR WARS ROGUE LEADER





Tatooine Training Bonus Items

Speel in de ochtend: C3PO bevindt zich in Jabba's paleis. Blaas het paleis op en C3PO staat in het midden.

Speel in de middag: de Escape Pod bevindt zich in de buurt van Tocshe Station.

Speel in de avond: R2-D2 bevindt zich in de Sandcrawler bij de Linked Lasers-training icoon. Beschiet de Sandcrawler een paar keer. Als je het goed gedaan hebt, krijg je een cut-scene te zien. Vervolgens beschiet je de Sandcrawler net zolang totdat ie ontploft, R2-D2 staat dan daar.

Tim Goosen | Internet

XBOX

MAD DASH RACING



ALLE KARAKTERS

Pauzeer het spel, hou dan L ingedrukt en druk op X, B, ←, Y, →, →

Bart Van Langendonck
Bonheiden België

PS2

RED CARD SOCCER





De teams moeten worden verslagen in de World Conquest mode.

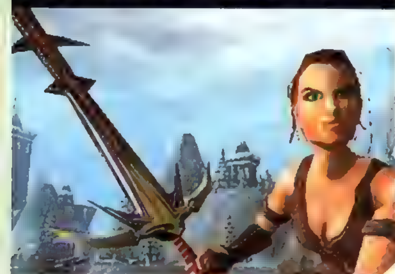
Apes team and Victoria Falls stadion	Versla het Apes team
Dolphins team and Nautilus stadium	Versla het Dolphins team
Martians team and USAFB001 stadium	Versla het Martians team
Matadors team and Coliseum stadium	Versla het Matadors team
SWAT team and Nova City stadium	Versla het SWAT team
Samurai team and Youhi Gardens stadium	Versla het Samurai team
Finals mode	Win alle wedstrijden in de World Conquest mode
Cheat mode	Voer BIGTANK in als naam en je unlocked alle teams, stadions en de finals

OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

PS2

DRAKAN: THE ANCIENT GATES



Hou tijdens de game alle shoulderbuttons ingedrukt (L1+L2+R1+R2) voor je de codes indrukt.

Onoverwinnelijkheid
✕, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←

Verhoog 1 spell level
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑

Verhoog level up met 1
□, △, ○, ✕, →, ↓, ←, ↑

Volledige health
△, ↓, ○, ←, □, →, ✕, ↑

Extra geld
○, □, →, ←, ✕, △, ↓, ↑

Bart Van Langendonck
Bonheiden België



CHECK DE CHEATS VOOR:

Blood Wake	XBOX
Drakan: The Ancient Gates	PS2
Fuzion Frenzy	XBOX
Jet Set Radio Future	XBOX
Kao The Kangaroo	DEA
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2	PS2
Mad Dash Racing	XBOX
Ralliport Challenge	XBOX
Red Card Soccer	PS2
Soccer Slam	NGC
Spider-Man: The Movie	NGC
Star Wars Rogue Leader	NGC
Star Wars:	
Racer Revenge - Racer 2	PS2
Warrior Kings	PC

XBOX

JET SET RADIO FUTURE

Tips voor het unlocken van de characters.

A.KU.MU
Behaal een Jet ranking in Fortified Residential Zone

BEAT
Win de City rush in Dogenzaka Hill tegen Beat

BOOGIE
In Kiboaga Hill verschijnt ze en dan moet je haar binnen de tijdslimiet vinden

CLUTCH
Vind hem door middel van DJ Professor K's aanwijzingen. Hij leidt je naar Pharao Park

COMBO
Vind hem in Shibuya Terminal nadat je met Poison Jam hebt afgerekend, voltooi Combo's uitdaging en hij voegt zich bij je

CUBE
Nadat je de Noise Tanks hebt verslagen in Sky Dinosaurian Square, vind je haar in Bottom Point of Sewage Facility, versla haar in City Rush

DOOM RIDERS
Behaal een Jet ranking in Dogenzaka Hill

GARAM
Voltooi Garam's uitdagingen in Tokyo Underground Sewage Facility

GOJI ROKKAKU
Behaal een Jet ranking in Rokkaku-Dai Heights

IMMORTALS
Behaal een Jet ranking in Skyscraper District and Pharao Park

JAZZ
Nadat je het DeathBall Kampioenschap hebt gewonnen in Future Site of Rokkaku Expo Stadium kun je haar daar vinden en haar verslaan in City Rush

LOVE SHOCKERS
Behaal een Jet ranking in Hikage Street.

NOISE TANKS
Behaal een Jet ranking in Highway Zero

NT-3000
Behaal een Jet ranking in Sky Dinosaurian Square

POISON JAM
Behaal een Jet ranking in Test Run mode in Tokyo Underground Sewage Facility en in Bottom Point of Sewage Facility

POTTS
Behaal een Jet ranking in Kibogaoka Hill

RAPID 99
Behaal een Jet ranking in 99th Street

RHYTH
Vind haar boven op het Poison Jam warehouse en volg haar 3 keer

ROBOY
Nadat je A.ku.mu unlocked hebt, moet je een Jet ranking halen in Chou Street

SODA
Versla haar met City Rush in Highway Zero.

UNLOCK DE TEST RUN MODE
Nadat je het spel uit gespeeld hebt praat je met Roboy om de Test Run Mode te unlocken

ZERO BEAT
Behaal een Jet ranking in Test Run Mode in Shibuya Terminal

Rutger Hermens I Internet



NGC

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Voer de onderstaande codes in het specials menu in. Een lachje zal aangeven of de code werkt.

Supercode
ARACHNID

Unlimited webbing
ORGANICWEBBING. Of haal 50.000 punten tijdens de game

All fighting controls
KOALA

Level select
IMIARMAS

Level skip
ROMITAS

Bonus training levels
HEADEXPLODY

Speel als Mary Jane
GIRLNEXTDOOR

Speel als The Shocker
HERMANSCHULTZ

Speel als onderzoeker
SERUM

Speel als politieman
REALHERO

Speel als Captain Stacey
CAPTAINSTACEY

Speel als boef 1
KNUCKLES

Speel als boef 2
STICKYRICE

Speel als boef 3
THUGSRUS

Matrix-style
DODGETHIS

Goblin kostuum
FREAKOUT

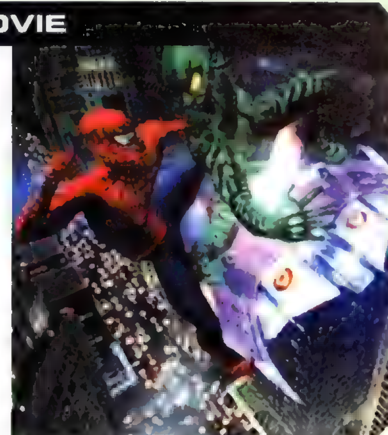
Kleine Spider-Man
SPIDERBYTE

Groot hoofd en voeten voor Spider-Man
GOESTOYOURHEAD

Vijanden hebben grote hoofden
JOELSPEANUTS

First person view
UNDERTHEMASK

Super coolant in glider
CHILLOUT



Pinhead Bowling mini-game
Behaal 10.000 punten tijdens de game

Vulture FMV sequence
Behaal 20.000 punten

Shocker FMV sequence
Behaal 30.000 punten

Green Goblin FMV sequence
Speel de game uit met hero of hogere moeilijkheidsgraad

Speel als Alex Ross
Speel de game uit met normal of hogere moeilijkheidsgraad

Speel als Peter Parker
Speel de game uit met easy of hogere moeilijkheidsgraad

Speel als de worstelaar
Speel de game uit met easy of hogere moeilijkheidsgraad

Speel als the Green Goblin
Speel de game uit met hero of hogere moeilijkheidsgraad. Selecteer die optie in 't specials menu en je speelt met Harry Osborn een heel ander verhaal dan met Spider-Man.

Je kan ook de ARACHNID code invoeren en dan een game starten met de hero moeilijkheidsgraad en dan quiten naar het main menu. Van daaruit ga je naar de Level Warp en kies je voor Conclusion. Van daaruit Exit je en je zult zien dat je de game uitgespeeld hebt.



Officially licensed for Xbox™






www.thrustmaster.nl


POWER UNLIMITED, EEUWIG LEVEN,
KOM VERDER, WORD BETER, LEEF LANGER

NGC
SOCCER SLAM

Onderstaande codes dien je in te voeren als je op het titelscherm staat.

MAX POWER	L, R, ←, →, Y, Y
UNLIMITED TURBO	L, R, →, ↑, X, X, X
GROTE HOOFDEN	R, L, ↑, ↑, Y, Y
HARDE KLAPPEN	L, R, ↑, ↑, X, Y
UNLIMITED SPOTLIGHT	L, R, ↓, →, Y, X
OLD SCHOOL BAL	R, →, ←, ←, Y, X
EYEBALL BAL	R, →, ↓, ↑, X, X
BLACK BOX BAL	R, ←, ←, ↓, X, X
KIDS PLAY (STAR) BAL	R, →, ↑, ↓, X, Y
KID'S BLOCK BAL	R, ←, →, →, Y, Y
WERELDBOL	R, →, →, ←, X, X
BLIKJE	R, ←, ↑, ↑, Y, Y
STRANDBAL	R, →, →, ↓, Y, X
KRATJE	R, ←, ↓, →, Y, X
8-BALL	R, →, ↑, ↑, Y, Y
REMY'S HEAD BAL	R, ←, →, ←, X, Y
ROB'S HEAD BAL	R, ←, ↑, ←, Y, X
MODERNE FILM MODE	Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←
KLASSIEKE FILM MODE	X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →
ALLE ALTERNATIEVE TEAMS	X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓
ALTERNATIEF EL FUEGO TEAM	X, X, ↓, ↓, →, ←
ALTERNATIEF SPIRIT TEAM	Y, Y, ↓, ↓, ←, →
ALTERNATIEF SUBZERO TEAM	Y, Y, ↓, →, ←, ↑
ALTERNATIEF TOXIC TEAM	Y, X, ↓, ↑, ↑
ALTERNATIEF TSUNAMI TEAM	X, Y, ↓, ↑, →, ←
ALTERNATIEF VOLTA TEAM	Y, X, ↓, ↑, ↓, ↑
ALLE STADIONS	R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X
ALPEN CASTLE STADION	↑, ↑, ↑, ↓, X, X
JUNGLE CANOPY STADION	L, R, ↑, ↓, ←, →, X, Y
PACIFIC ATOLL STADION	↑, ↑, ←, ←, Y, Y
REACTOR CORE STADION	↑, ←, ←, →, X, Y
RIVIERA RUINS STADION	↑, ↓, ↓, →, Y, X
TRIBAL OASIS STADION	L, R, ↑, ↑, ↓, ↓, X, X
ALLE SPELER ITEMS	←, X, ←, X, ←
ANGUS' ITEMS	←, X, →, X, ↑
ARSENAULT'S ITEMS	←, Y, ↑, Y, ↓
BOOMER'S ITEMS	←, Y, ←, X, ↑
DANTE'S ITEMS	←, X, →, Y, ←
DJIMON'S ITEMS	←, Y, ↓, Y, ↑
DUKE'S ITEMS	←, Y, ↑, X, →
EL DIABLO'S ITEMS	←, X, →, X, ↓
HALF-PINT'S ITEMS	←, Y, ↑, X, ↑
KAHUNA'S ITEMS	←, Y, →, Y, →
KAIMANI'S ITEMS	←, X, ↓, X, ↓
KIRIL'S ITEMS	←, Y, ↑, X, ←
LOLA'S ITEMS	←, X, ←, Y, ↓
MADEIRA'S ITEMS	←, Y, ↓, X, ↑
NOVA'S ITEMS	←, Y, ↓, Y, →
RAINE'S ITEMS	←, X, ↑, X, ↑
RICO'S ITEMS	←, X, →, X, →
RUMIKO'S ITEMS	←, Y, ←, Y, ↑
ZARI'S ITEMS	←, Y, ←, Y, →

XBOX
BLOOD WAKE

Voer de volgende codes in op het titelscherm.

CHEAT MODE ↑, ←, R, [illegible], ↓, L, B, [illegible], A, druk dan op START

ONOVERWINNELIJK Linkse Analoge-stick, Rechtse Analoge-stick, ↓, ←, ↓, ←, B, [illegible], druk dan op START

ONEINDIGE AMMO ■, [illegible], L, R, Rechtse Analoge-stick, Rechtse Analoge-stick, [illegible], X, druk dan op START

ONEINDIGE TURBO ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, druk dan op START

ALLE BOTEN ↑, ↓, ←, →, L, B, X, X, Rechtse Analoge-stick, druk dan op START

ALLE ARENA'S X, [illegible], ↑, →, ←, ↓, ↑, ↓, L, L, druk dan op START

ALLE BATTLE MODES [illegible], A, X, B, Linkse Analoge-stick, Rechtse Analoge-stick, ■, [illegible], R, R, druk dan op START

BLOOD BALL MODE X, [illegible], [illegible], ■, B, A, ←, ↑, →, ↓, druk dan op START

RUBBER DUCK MODE Rechtse Analoge-stick, Linkse Analoge-stick, R, L, ■, [illegible], ↑, ↓, ←, →, druk dan op START

IMPORT BOAT MODE [illegible], B, X, A, L, R, ←, →, Linkse Analoge-stick, Rechtse Analoge-stick, druk dan op START

Bart Van Langendonck
Bonheiden België

PC
WARRIOR KINGS



Voer een van de volgende codes in als je de game aan het spelen bent.

Extra resources	gimmegimme
Full map	doyousee

POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: EEUWIGLEVEN@POWERUNLIMITED.NL

PS2

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

Om de Cheat mode te activeren moet je een record behalen op een baan. Dat kan zijn: Best Lap, Best 3 Lap of Most KO's. Dan tik je NO TIME in als naam, Nu kun je onderstaande cheats invoeren.

ALLE BANEN
Hou L1 + L2 + R1 + R2 vast en druk snel op →, ←, →, ←, ○, □, ○, □ bij het main menu

HARD MODE
Hou L1 + L2 + R1 + R2 en druk snel op △ bij het main menu

ALLE ART GALLERIES
Hou L1 + L2 + R1 + R2 en druk snel op →, □, ←, ○, ↓, ×, ↑, △ bij het main menu

ANAKIN (EPISODE 1)
Behaal een snelste ronde voor iedere baan

DARTH MAUL
Behaal de top KO voor iedere baan

DARTH VADER
Unlock Anikin, Watto, en Darth Maul, win vervolgens de Tournament mode als een van die racers

SEBULBA (EPISODE 1)
Word eerste in alle drie de toernooien met Sebulba

WATTO
Behaal de snelste drie rondes voor iedere baan

ALL TRACKS
Rond alle banen af in Tournament mode om de baan te unlocken in andere modes

Hint: Je pod maken zonder snelheid te verliezen
Als je racet en je hebt schade hou dan L2 en R2 ingedrukt om het te repa-reren. Je zult nu geen snelheid verliezen.

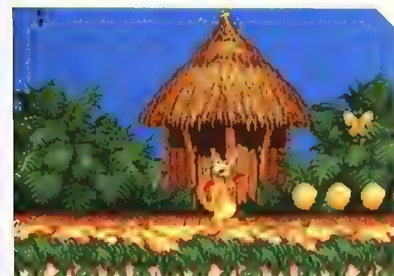
Hint: Bonus racers
Selecteer Tournament mode. Win de eerste vier banen om een nieuwe racer te unlocken. Als je meer racers wilt dan moet je Galactic Trials behalen.

GBA

KAO THE KANGAROO

Om een level over te slaan voer je onderstaande passwords in.

ISLAND SHORES	munt, hart, palmboom, handschoen, gezicht
LIGHTNING SPEED	palmboom, hart, munt, handschoen, gezicht
FROZEN LAKE	vogel, sleutel, kikker, handschoen, gezicht
HOLY TEMPLE	bom, gezicht, handschoen, handschoen, gezicht
MEGASAURUS FEROCIOUS	vis, uil, vlinder, handschoen, gezicht
MYTHICAL CAVES	paddestoel, dennenboom vis, handschoen, gezicht
LITTLE VALLEY	vlinder, vogel, sleutel, handschoen, gezicht
CROCODILE ISLAND	hart, palmboom, lamp, handschoen, gezicht
DEADLY WATERFALL	handschoen, paddestoel, dennenboom, handschoen, gezicht
EVIL DESCENT	uil, vlinder, vogel, handschoen, gezicht
NEVER-ENDING SLIDE	vlag, munt, hart, handschoen, gezicht
HUNTER	palmboom, lamp, kikker, handschoen, gezicht
HYPNODJIN	bom, vlag, munt, handschoen, gezicht
ICE CAVES	sleutel, sleutel, gezicht, handschoen, gezicht
ANCIENT RUINS	vlag, bom, gezicht, handschoen, gezicht
BEAR PEAK	kikker, kikker, gezicht, handschoen, gezicht
BIG BLIZZARD	lamp, palmboom, hart, handschoen, gezicht
LOST VILLAGE	denneboom, vis, uil, handschoen, gezicht
PERIL DESERT	hart, munt, vlag, handschoen, gezicht
TRADE VILLAGE	munt, vlag, bom, handschoen, gezicht



Paul Straetmans
Nijmegen

XBOX

RALLIPORT CHALLANGE

De volgende codes voer je in als naam van en rijder.

Classic class auto's	TheGoodStuff
Expert class auto's	WheelToWheel
Downhill banen	Geronimo
Endurance races	TheLongHaul
Audi Quattro SI Hill Climb	Behaal 70.000 punten tijdens de game
Audi Quattro SI	Behaal 40.000 punten tijdens de game
Citroen Xsara Kit Car	Word eerste in de Mediterranean Rally.
Citroen Xsara Rallycross	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Ford Focus Rallycross	Behaal 12.000 punten tijdens de game.
Ford RS 200	Word eerste in alle Rallicross International races
Lancia Delta Integrale	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Lancia Delta S4	Behaal 40.000 punten tijdens de game
Metro ER4	Behaal 40.000 punten tijdens de game
Mitsubishi Lancer EVO 65	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Nissan Micra	Word eerste in the Pro Rally Cup
Nissan Skyline	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Opel Astra T16 4x4	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Peugeot 205 T16	Behaal 40.000 punten tijdens de game
Peugeot 405 T16 Hill Climb	Behaal 70.000 punten tijdens de game
Renault 5 Turbo	Word eerste in alle Ice Racing International Circuit races
Saab 9-3 T16 4x4	Behaal 12000 punten tijdens de game
Saab 9-3 Viggen	Word eerste in alle Koenig Unlimited races
Subaru Impreza Hill Climb	Behaal 12.000 punten tijdens de game
Suzuki Grand Vitara PP Special	Behaal 70.000 punten tijdens de game
Toyota Tacoma Hill Climb:	Behaal 70.000 punten tijdens de game

Verborgen mini-game
Hou start ingedrukt en druk op A, B, A, B, A, A, B tijdens de race.
Dan laat je start los en druk je weer op start.





Hoeveel euro per uur?
www.SZW.nl
Ministerie van Sociale Zaken en Werkgelegenheid

SEEKING HIGH FLYERS

145m.p.h • 14 Company cars • International travel

Could you be the ambitious high flyer we're looking for? Can you hit the ground running in a fast track, high-pressure environment? How would you cope with the spraying mud and grit of a forest pass? If skidding around blind corners at 70m.p.h sounds scary, are you sure you're right for this job? This role demands experience and skill with candidates expected to take calculated risks. Some degree of insanity is a bonus.

REF: 291 WWW.VRALLY3.COM









A CAREER ON THE EDGE

www.infogrames.com

ATARI



PARTNER OF V RALLY 3



PlayStation.2

GAME BOY ADVANCE

V-RALLY ® © 2002 Infogrames Europe SA All rights reserved Developed by Eden Studios. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc V-Rally ® is a registered trademark of Infogrames Europe SA "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc All rights reserved Nintendo ®, Game Boy™ Game Boy Advance™ and Nintendo are trademarks of Nintendo Co Ltd © 2002 Infogrames. All rights reserved

Deze keer geen reguliere hardware maar een doorsnee van hebbedingetjes, rare apparaten en prullaria die we op de E3 2002 hebben gespot.

DANSMATJES

Iedere hardwareboer heeft tegenwoordig een dansmatje. Was het vorig jaar nog een hilarische sensatie om te zien hoe voornamelijk Japanners als gekken op de kruisjes en rondjes aan het hoppen waren tijdens Disney's Jungle Swing en Parappa The Rapper, nu vielen de gekleurde dansmatjes niet meer op. Iedere hardwarestand had wel weer een ander variant. Het matje blijft nog steeds leuk voor een dronkemansfeestje of een vrijgezellenparty maar wij denken dat je ze binnenkort in de budgetbak voor een paar tientjes (fuck de euro) kunt scoren!



MADCATZ UNIVERSAL MC2 RACING WHEEL

Stel je bent dol op racegames en je hebt én een PS2, én een Xbox én een GameCube (je hebt van die gasten). Dan game je natuurlijk het liefst met een stuurtje. Maar om nu voor alledrie de consoles een apart stuurtje te kopen...
Niet getreurd, MadCatz heeft de oplossing dankzij haar fonkelnieuwe Universal MC2 Racing Wheel. Via een driekoppige connector kun je 'm in iedere console pluggen. Bovendien zijn de fraaie afwerking, de rubberen grip, de drie controlemodes (steering wheel, analoog en digitaal) en tien programmeerbare knoppen natuurlijk mooi meegenomen.
Web:www.madcatz.com



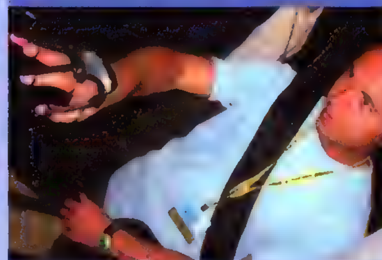
XK21 LIGHT GUN

BigBen Interactive komt met een nieuwe gun die uitermate geschikt is voor games als Time Crisis en andere coin-up shooters.
Het fraaie van de nieuwe Xk21 Light Gun is dat ie, ondanks zijn heavy look, heel licht aanvoelt en je automatisch supersnel herlaadt door een pedaal dat je onder je bureau zet. Hele dope gun!
Web: www.bigben-interactive.de



P5 GLOVE

De P5 Glove is een soort handschoen die reageert op jouw bewegingen. Breng je hand omhoog of omlaag en het gamekarakter kijkt in die richting. Knijp je hand samen en het mannetje schiet. Leuk, maar het is vooralsnog alleen te spelen met shooters en Black & White.
Wij denken dat het apparaat een langzame dood zal sterven. De virtuele handschoen hebben we al zo vaak voorbij zien komen en gamers die zo'n ding daadwerkelijk gebruiken zijn op één hand (hahaha!) te tellen.
Web: www.essentialreality.com/products.html



BUTT KICKER

De Butt Kicker; je moet het mee hebben gemaakt om het te geloven. Sluit deze bank aan op je TV of console en ieder hobbeltje, slag of stoot maak je mee door de trillingen van de bank. Een soort Dual-Shock bank zullen we maar zeggen. Ideaal om met je vriendin DOA 3 te spelen en daarna...

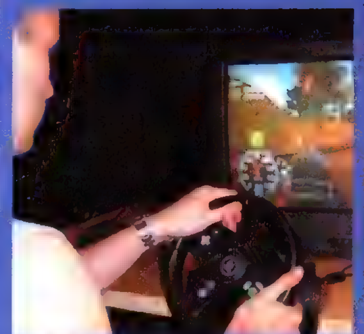


LOGITECH PAKT UIT



Logitech was een van de weinige hardwarebedrijven die op de E3 een paar frisse nieuwe ideeën toonde. Ze komen ze nog dit jaar met draadloze controllers voor Xbox, PC en PS2. Batterijen erin en tot zo'n tien meter kan je draadloos gamen.
Ook is Logitech de eerste met een Force Feedback stuur voor de GameCube. Of 't stuur al dit jaar uitkomt, is nog de vraag. Zeer opmerkelijk was een keyboard dat speciaal voor Final Fantasy XI gemaakt is. Je kunt online chatten via de toetsen en de zijkanten als controller gebruiken. De twee componenten zijn uit elkaar te schuiven zodat één gamer bestuurt en de ander teksten intikt.
Tot slot mochten wij een mock-up van de nieuwe Logitech joystick betasten. Dat ding zag er met zijn zilveren, slanke look en buttons zo futuristisch uit dat we ons even in een spaceship waanden. Echt een moet-ik-hebben apparaatje dus. Uiteraard gaan we deze stuff allemaal uitgebreid testen als ze hier in de Benelux op ons bureautje ploffen.
Web: www.logitech.com





GAMESKINZ' GAME GLOVES



RSI van te veel muizen is ons bekend, maar vingerkwaaltjes van te veel gamen met gamecontrollers? Ach, het maakt wel sense als je erover nadenkt.
Vandaar dat GameSkinz met de felgekleurde Video Game Gloves komt die je handen moeten beschermen. Niet alleen dat, ze geven je extra grip en stabiliteit om nauwkeurig je tegenstanders in het stof te doen bijten. De vraag is alleen, wie wil er met deze mietige, gekleurde golfhandschoentjes gezien worden?
Web: www.videogamegloves.com

Compleet vernieuwd!

NIEUW

Adviesprijs € 1

vnu business publications

www.computeridee.nl

verschijnt tweewekelijks

Computer idee

NUMMER 14: 21/06 TOT 05/07/2002

Steeds een stap verder op uw pc

DOSSIER virus-vrij

Firewall: ja of nee?
En wat is dat eigenlijk...

Geen virusscanner?
Het kan nu ook zonder

5 Verboden pc-tips
Moet u echt niet doen

Virusgeschiedenis
De allergrootste schade

Budget-Test: 6 huismerk pc's
Lekker veel voor weinig. Van Vobis tot Dixons

Snel effect
6x handig-voor-u-Workshops

E-mailen voor starters • Goedkoper printen • Zoeken en vinden op internet • Digitale video • Ministeck in Excel • Zelf pictogrammen maken •

Even voorstellen: Ik ben Hans (uw nieuwe FAQman)

Sony reis-genoot t.w.v. € 699
Puzzel & win

Waarschuwing!
Computer Idee brengt virussen ernstige schade toe, pag. 15 t/m 28

Nú voor maar €1!

Computer Idee

Doet niet moeilijk over computers

Kijk voor een voordelig abonnement op www.computeridee.nl of bel 023-5566789

OF MAIL NAAR: POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 PC-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redactie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
Maak goede afspraken bij het ruilen, kopen en verkopen van soft- en hardware.
Power Unlimited is niet aansprakelijk voor misgelopen transacties.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR:

POWER UNLIMITED
POWER SALES
POSTBUS 1914
2003 BA HAARLEM

OF MAIL NAAR:

POWERSALES@POWERUNLIMITED.NL

Vermeld zowel je naam als je adres!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden.
Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Verkoop binnendienst tel. 023 - 5463450; fax 023 - 5465508 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: N64, drie controllers, veertien spellen, drie Game Boy-spellen, een tranferpack, een memorycard, een rumblepack voor €350,-. Interesse? Mail: R_batbo@hotmail.com.

Te koop: N64 met twee controllers, expansionpack en tien spellen waaronder vele toppers (Perfect Dark, Goldeneye, Super Smash Bros, Zelda OOT, Mario 64, Mario Party 2, Wipeout 64, Mission: Impossible, NHL 98, MRC Racing) Interesse? Tel:030-2294065 (omgeving Utrecht) en vraag naar Bas.

Te koop: Nintendo64 met drie controllers, expansionpack, memorycard, rumblepack en transferpack voor Pokémon Stadium, tweeëntwintig spellen (Perfect Dark, Super Smash Brothers enz.). Alle spellen (behalve drie) met doosje en veel met boekjes. Alles doet het nog met kabel. Prijs: €450. Interesse? Tel:06-18954470 of mail naar: senor_bas60@hotmail.com. (omgeving Den Haag).

Te koop voor GBA: Wario Land 4, Advance Wars en Mario Kart Super Circuit. Alles met doosje en handleiding. Per stuk voor €22,50. Alledrie samen: €60 (omgeving Tilburg). Mail naar: super_vamp_spike@hotmail.com

Te Koop: N64 met twee controllers(een rood, een zwart), zes spellen, onder andere: WWF:No Mercy, Nuclear Strike 64. Inclusief een controller (memory)pack, een expansionpack. Plus een Xplorer 64(Cheat Cartridge). Prijs: €150. Mail naar:Lopez@home.nl.

Te koop: GBA inclusief twee spellen: Golden Sun en Advance Wars. Alles in perfecte staat en met doosjes en handleidingen. Prijs: €175 Interesse? Tel:0521-512234 en vraag naar Erik (geen vervoer).

Te Koop: N64 met vier controllers, expansionpack, memorypack, rumblepack, transferpack en 23 spellen onder andere: Super Smash Brothers, Zelda OOT, Zelda MM, Pokémon Stadium 1&2, Perfect Dark, Donkey Kong64, Mario64, Mario Party, GoldenEye, Mario Tennis, Pokémon Snap en nog veel meer. Winkelwaarde: €1250. Vraagprijs:€495 er valt nog te onderhandelen. Tel:030-6376846.

Te koop: N64 in zeer goede staat met de spellen; Mario 64 & Goldeneye. Dit alles voor slechts € 100. Interesse? Mail dan naar: s_sierdsma@hotmail.com (omgeving Sneek).

Te koop voor de N64: Pokémon Stadium + Pokémon Red + transferpack. Prijs: € 35. Alles zo goed als nieuw. Tel:0522-442588 (na 16:00) of mail ff naar: yorickdantuma@hotmail.com.

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers en vijf toffe spellen (Mario Kart 64, Banjo Kazooie, Wave Race, James Bond-Goldeneye, Mario Party 64). Totale prijs: € 160 of € 40 per spel. Mail naar: djcro2003@hotmail.com.

Te koop gevraagd: Harvest Moon voor de SNES. Ik betaal er maximaal € 5 voor. (omgeving Middelburg). Mail: dragonofdarkness24@hotmail.com.

Te Koop: N64 met twee controllers. In zeer goede staat met zes spellen o.a Goldeneye, Mario 64, Pokémon Stadium 1 en 2 en Pokémon Crystal nr 6 is een racespel. Prijs: € 200. Tel:0402519409 en vraag naar Freek.

Te koop : Nintendo 64, vier controllers, memorycard, expansionpack, transferpack en elf spellen: Pokémon Snap, Super Smash Bros, Donkey Kong 64, Lego Racers, Space Station Silicon Valley, Bio Freaks, Bomberman 64, 007:The World Is Not Enough, Mario Kart, Pokémon Stadium en Star Wars Episode 1 Racer. Prijs: € 225,-. Interesse? Mail dan naar: sami_ouadrhiri @msn.com of Tel:076-5419060 en vraag naar Sami.

Te koop gevraagd: Lufia voor op de SNES. Liefst Nederlandstalig. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: jeroen.arts@ planet.nl (omgeving Tiel).

Te Koop: Nintendo64 met twee controllers, expansionpack, rumblepack en negen spellen: Donkey Kong 64, Fifa 64, Mariokart 64, Killer instinct Gold, Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Perfect Dark, Body Harvest en Blast Corps. € 125; alles compleet met doos en boekjes en in een koop. Mail naar Vincent_Vries131@hotmail.com

Te koop: Nintendo 64 met drie controllers, een rumblepack, een memorycard, een memory/rumblepack, expansionpack en acht spellen, onder andere: Perfect Dark, Diddy Kong Racing, Super Smash Bros., Star Wars Rogue Squadron. Alle spellen met handleiding en sommige met hintboeken. Vraagprijs: € 350. Tel:0505017538 of mail: shar_ky@planet.nl.

Te koop gevraagd: Een niet zo dure GameCube. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: joumoeder@hotmail.com (omgeving Eindhoven).

Te koop: N64 met een controller, memorypack, en drie spellen (Fighting Force, Carmageddon, A Bugs Life). Over de prijs worden we het wel eens. Omgeving Harderwijk, geen vervoer. Interesse? Mail me: mirho@cs.nl.

Te koop: N64 met twee controllers, memorycard met zeven spellen o.a. Fifa 99, Mario 64, Diddy Kong Racing, F1 World Grand Prix, Zelda OOT, World Driver, World Cup 98. Meeste spellen zijn compleet met doos & boekje. Prijs: € 160. Tel:0113-571557 (na 17.00 uur en vraag naar Stefan).

Te koop: Nintendo 64 met vier controllers, een rumblepack, een expansionpack, een Mad Catz-stuurtje en acht spellen: Mario 64, ISS 64, Goldeneye, Diddy Kong Racing, NHL 98, Lylatwars, Zelda OOT en Zelda Majora's Mask. Alles is in goede staat en de bijbehorende kabels zijn aanwezig. Prijs: € 100. Tel: 0297-368215 of mail: Barry_td@hotmail.com.

Te koop: Nintendo 64 (zwart) en vijf spellen (Mario 64, Diddy Kong Racing, Roadstars, F1 Pole Position en V-Rally), rumblepack, twee controllers, expansion pack en antenne-aansluiting. Prijs: € 165. Zo goed als nieuw en met handleidingen (omgeving Ede, Gelderland). Mail naar: richard.westmaas@wanadoo.nl.

Te koop: GBA (paars) met een spel (Mario Kart Super Circuit) en luxe Nintendo GBA-tas. Prijs: € 120. Zo goed als nieuw en met handleidingen. Eveneens te koop: Game Boy Color (groen/blauw) met een spel (Donkey Kong) en originele Nintendo-tas. Prijs: € 60. Zo goed als nieuw en met handleidingen. Mail naar: richard.westmaas@ wanadoo.nl.

Te koop: Nintendo 64 met twee controllers en vijf spellen: Beide James Bond, Fifa Road To The World Cup '98, Mario Kart en Rayman 2. Er zit ook nog een memorypack en een rumblepack bij. Prijs: € 110. Interesse? Mail dan naar: master_marco35@ hotmail.com.

PLAYSTATION

Gezocht: PlayStation 2, zo goed als nieuw, met een of twee controllers en een memorycard (opt.). Over de prijs worden we het wel eens. Reacties naar: andre16@chello.nl.

Te koop: PSX in goede staat, originele kabels alle spellen met doosje en handleiding memorycard en een controller. Vraagprijs: € 150. Liefst in de omgeving van Den Bosch.

Tel:073-6125544 en vraag naar Denis of mail naar: denislovesyou@hotmail.com.

Te koop gevraagd: PSone met een controller, lightgun en lightgun-spellen, liefst Point Blank 2. Met zo min mogelijk extra's. Mail naar: svenzeijen@ hotmail.com.

Gezocht voor de PS2: GTA3. Over de prijs worden we het wel eens. Ik wil ook wel ruilen met Tekken Tag Tournament. Tel: 0522-442588 (na 16:00) of mail ff naar yorickdantuma@hotmail.com.

Te koop: PS2 met een controller en met GT3, GTA3, THPS3, Wipeout Fusion, memorycard en demo-cd. Prijs € 350,-. Interesse? Mail naar ramonhnl@ yahoo.com.

Te koop: PSone (niet omgebouwd), twee dual-shock controllers , twee memorycards, alle kabels, twee spellen waaronder: Tekken 3, Matt Hofman Pro BMX, F1 2000, Tony Hawk, Colin McRae 2, Urban Chaos. Alles is origineel en in zeer goede staat. Prijs: € 200. De koper krijgt de CD van Gigi D'agostino erbij. Tel:0529-452957 vraag naar Jef. Mail naar: sikkesj@hotmail.com.

Hoe zwaar is jouw vakantie-baan?



■ POWER UNLIMITED, POWER SALES, POSTBUS 1914, 2003 BA HAARLEM

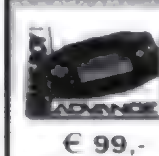
NEDGAME VIDEOGAMES

! WINNAAR POWER AWARDS 2001 CATEGORIE BESTE GAMESHOP !



Dreamcast, nu € 99,-

Inclusief internet software en een joypad deze aktie is alleen geldig bij aanschaf van 3 games of accessoires







€ 99,- € 129,- € 299,-

Playstation

ACE COMBAT 3	24 99
ALONE IN THE DARK 4	45 49
ALUNDRA 2	26 99
BREATH OF FIRE 4	36 49
CASTLEVANIA CHR	36 49
COLIN MCRAE RALLY 2	24 99
CHASE THE EXPRESS	24 99
CRASH BAND 1/2/3	24 99
CRASH TEAM RACING	24 99
DINO CRISIS 2	24 99
DISNEY'S TARZAN	24 99
DRIVER	10 99
DRIVER 2	24 99
DUKE NEKEM LAND OF	17 99
DUKES OF HAZARD	17 99
FIFA 2001	24 99
FIFA 2002	54 99
FINAL FANTASY 6	17 99
FINAL FANTASY 7	24 99
FINAL FANTASY 8	24 99
FINAL FANTASY 9	31 49
FORMULA ONE 2001	26 99
GRANDIA	17 99
GTA 2	13 49
HARRY POTTER	54 99
LMA MANAGER 2002	54 99
MAT HOFFMAN	36 49
MEDAL OF HONOR	24 99
MEDAL OF HONOR 2	24 99
MEGAMAN X5 X6	36 49
NEED FOR SPEED 5	24 99
PARASITE EVE 2	24 99
PLAYER MAN 2001	31 49
RAINBOW SIX	17 99
RAYMAN	17 99
RED ALERT	10 99
RESIDENT EVIL 3	26 99
SOUL REAVER	17 99
SPEC OPS 2/3	17 99
SPIDERMAN	24 99
SPIDERMAN 2	45 49
SPYRO 1/2/3	24 99
SYPHON FILTER 2	24 99
SYPHON FILTER 3	49 99
TEST DRIVE 5	24 99
THE WORLD IS NOT EN	24 99
TIME CRISIS	24 99
TOMB RAIDER 2	17 99
TONY HAWK	17 99
TONY HAWK 2	24 99
TONY HAWK 3	45 49

ACCESSOIRES

DUAL SHOCK	31 49
MEMORY CARD	8 99
PLAYSTATION (PSONE)	129 00
RGB CABLE	8 99
SONY MULTITAP	31 49

Playstation 2

ACE COMBAT 4	63 99
AGE OF EMPIRES 2	63 99
AIRBLADE	63 99
ATLANTIS 3	45 49
BALDUR'S GATE	63 99
BATMAN	63 99
BURNOUT	63 99
CAPCOM VS SNK	68 99
CRASH BANDICOOT	63 99
DARK CLOUD	63 99
DEVIL MAY CRY	58 99
ECCO	63 99
EVIL TWIN	58 99
F1 2001	68 99
FIFA 2002	68 99
FORMULA ONE 2001	45 49
GRAN TURISMO 3	63 99
GTA 3	63 99
HALF-LIFE	49 99
HEADHUNTER	63 99
JACK & DEXTER	63 99
JAMES BOND	68 99
KLONOA 2	63 99
MADDEN 2002	63 99
MOTO GP 2	63 99
NBA LIVE 2002	63 99
ONIMUSHA	63 99
PRO EVOLUTION SOC	63 99
RAYMAN M.	63 99
RED FACTION	63 99
RES. EVIL CODE VER	68 99
REZ	63 99
SALT LAKE 2002	63 99
SHAUN PALMER	63 99
SILENT HILL 2	63 99
SOUL REAVER 2	63 99
SPLASH DOWN	63 99
SSX TRICKY	68 99
STATE OF EMERGENCY	63 99
THE BOUNCER	45 49
TIME CRISIS 2	63 99
TONY HAWK 3	63 99
TWISTED METAL BL.	63 99
WIPE OUT FUSION	63 99
WORLD RALLY CH	63 99
WWF SMACKDOWN 2	63 99

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY 2	49 99
DUAL SHOCK 2	33 49
DVD AFSTANDSBED.	31 49
DVD REGION X	36 49
HORIZONTAL STAND	15 49
MEMORY CARD	45 49
PLAYSTATION 2	299 00
Ps2 + METAL GEAR 2	359 00
VERTICAL STAND	15 49
X-PLODER	36 49

Dreamcast

4 WHEEL THUNDER	17 99
90 MINS	49 99
BANGAI-O	26 99
CANNON SPIKE	49 99
CHICKEN RUN	26 99
CHU CHU ROCKET	4 49
CONFID. MISSION	49 99
CONFLICT ZONE	45 49
CRAZY TAXI 2	45 49
DAVE MIRRA	26 99
DAYTONA USA 2001	49 99
DEAD OR ALIVE 2	45 49
DONALD DUCK	31 49
DRAGON RIDERS	45 49
DUCATI WORLD	26 99
EIGHTEEN WHEELER	49 99
EUROP. SUP. LEAGUE	26 99
EVOLUTION	26 99
FIGHTING FORCE 2	17 99
FIGHTING VIPERS 2	26 99
FLOIGAN BROTHERS	49 99
GIGA WING	26 99
GRANDIA 2	58 99
GUNBIRD 2	26 99
HEAVY METAL	49 99
HYDRO THUNDER	17 99
MONACO GP	10 99
OUTTRIGGER	49 99
PEN PEN	10 99
PHANTASY STAR	49 99
PHANTASY STAR 2	49 99
RAYMAN 2	31 49
READY 2 RUMBLE	17 99
READY 2 RUMBLE 2	26 99
REC. OF LODOS WAR	26 99
REZ	49 99
SHENMUE	63 99
SHENMUE 2	49 99
SOLDIER OF FORTUNE	31 49
SONIC ADVENTURE 2	49 99
SONIC SHUFFLE	36 49
SPIDERMAN	45 49
SUPER RUNABOUT	26 99
THE HOUSE OF DEAD 2	36 49
UEFA STRIKER	17 99
ULTIMATE FIGHTING CH	26 99
UNREAL TOURN	45 49
VANISHING POINT	26 99
VIRTUA FIGHTER 3	17 99
VIRTUA TENNIS 2	49 99

ACCESSOIRES.

KEYBOARD	17 99
RGB CABLE	17 99
RUMBLE PACK	17 99
SEGA CONTROLLER	26 99
SEGA MOUSE	36 49
VISUAL MEMORY	26 99

Nintendo 64

BANJO TOOIE	72 99
BLUES BROTHERS	26 99
DAIKATANA	26 99
DONALD DUCK	58 99
EXCITEBIKE 64	40 99
HOT WHEELS	17 99
HYBRID HEAVEN	17 99
HYDRO THUNDER	17 99
KIRBY 64	63 99
MARIO KART 64	40 99
MARIO PARTY 3	63 99
MARIO TENNIS	63 99
MICKEY SPEEDWAY	40 99
MYSTICAL NINJA 2	26 99
NBA COURTSIDE	17 99
NBA LIVE '99	17 99
NHL BREAKAWAY '99	10 99
PAPER MARIO	63 99
PERFECT DARK	40 99
PGA TOUR GOLF	26 99
POKEMON STADIUM	58 99
POKEMON STADIUM 2	72 99
RAT ATTACK	17 99
RIDGE RACER 64	26 99
RUGRATS THE MOVIE	54 99
SHADOWMAN	17 99
STAR WARS RACER	26 99
SUPER MARIO 64	26 99
SUPER SMASH BR.	54 99
TONIC TROUBLE	26 99
TOP GEAR OVERDR	17 99
V-RALLY	17 99
WORMS ARMAGED	26 99
ZELDA MAJORA'S M	58 99

TEVENS VELE GEBRUIKTE GAMES. BEL OF KIJK OP INTERNET

ACCESSOIRES

CONTROLLER	31 49
EXPANSION PACK	31 49
MEMORY CARD	22 49
N64 + MARIO 64	77 99
RUMBLE PACK	17 99
TRANSFER PACK	22 49

HINTBOEKEN

F. FANTASY 7/8/9/10	22 49
METAL GEAR SOLID 2	22 49
POKEMON CRYSTAL	22 49
POKEMON GOLD/S.	22 49
SILENT HILL	4 49
SILENT HILL 2	22 49
ZELDA AGES/SEAS	22 49
ZELDA MAJ. MASK	22 49
ZELDA OCARINA	22 49

Gameboy ADVANCE

ADVANCE WAR	45 49
BREATH OF FIRE	54 99
CASTLEVANIA	54 99
DONALD DUCK	54 99
DOOM	54 99
F-ZERO	45 49
FINAL FIGHT	54 99
GOLDEN SUN	45 49
HARRY POTTER	49 99
I S S	54 99
MARIO KART	45 49
MEGA MAN	54 99
RAYMAN	54 99
SPYRO THE DRAGON	54 99
STREET FIGHTER	54 99
SUPER MARIO	45 49
TOM & JERRY 2	54 99
TONY HAWK 2	54 99
WARIO LAND 4	45 49

ACCESSOIRES.

ADAPTER	8 99
ADAPTER + BATTERY	15 49
BUMPER	8 99
CARRY CASE	13 49
GBA CLEAR BLUE	99 00
GBA CLEAR RED	99 00
GBA PURPLE	99 00
GBA WHITE	99 00
LIGHT	10 99
LINK CABLE	8 99

Gameboy COLOR

DONKEY KONG	40 99
HARRY POTTER	45 49
HARVEST MOON 2	40 99
MARIO TENNIS	40 99
MEGA MAN	17 99
POKEMON GOLD	45 49
POKEMON PINBALL	40 99
POKEMON SILVER	45 49
POKEMON TRADING	17 99
RAYMAN 2	40 99
STREET FIGHTER ALP	17 99
SUPER MARIO DX	40 99
TONY HAWK 3	40 99
ZELDA AGES	40 99
ZELDA DX	40 99
ZELDA SEASONS	40 99

ACCESSOIRES.

6 IN 1 PACK	22 49
ADAPTER + BATTERY	15 49
GBC CONSOLE	86 99
WORM LIGHT	10 99

Pc cd rom

AGES OF EMP. GOLD	49 99
ALIENS VS PRED. 2	40 99
ALONE IN THE DARK 4	40 99
ATLANTIS 3	22 49
BALDUR'S GATE 2	40 99
BALDUR'S GATE T O B	26 99
BATTLE REALMS	40 99
BLACK & WHITE	45 49
CHAMP. MAN 01/02	40 99
CIVILIZATION 3	45 49
COLIN MCRAE 2	17 99
COMMANDOS	8 99
COMMANDOS 2	40 99
DIABLO 2	26 99
DIABLO 2 LORD OF DE	26 99
EMP. BAT. FOR DUNE	45 49
EMPIRE EARTH	40 99
F1 2001	45 49
FALLOUT TACTICS	40 99
FIFA 2002	45 49
GANGSTERS 2	40 99
GP 3	8 99
GTA 2	13 49
HALF LIFE	13 49
HALF LIFE BLUE SHIFT	22 49
HALF LIFE GENERATION	26 99
HARRY POTTER	45 49
HITMAN	13 49
HOOLIGANS	26 99
IL2 STURMOVIK	40 99
MADDEN 2002	40 99
MAT HOFFMAN	40 99
MAX PAYNE	40 99
MEDAL OF HONOR	40 99
MONOPOLY TYCOON	45 49
MOTO RACER 3	45 49
MYST 3	40 99
MYTH 3	22 49
NHL 2002	45 49
OPER. FLASHPOINT	36 49
PROJECT IGI	13 49
RAYMAN 2	10 99
RED ALERT 2	22 49
RED ALERT YUR. REV	31 49
RED FACTION	40 99
ROLLERC. + ADD ON	22 49
SOLDIER OF FORT. S.E.	13 49
SOUL REAVER 2	40 99
STAR TREK ARMADA 2	40 99
STARCRAFT + ADD ON	17 99
SWAT 3	13 49
THE SIMS + HOT DATE	49 99
THE SIMS + RUKE LEV.	45 49
THE SIMS HOT DATE	31 49
THE SIMS PARTY	31 49
THEME PARK INC	13 49
TIBERIAN SUN + ADD O	26 99
TOM CLANCY'S GH. RE	40 99
UNREAL TOURNAMENT	13 49

Playstation 2 aanbiedingen top 10

1 wdl thundertanks	19.99
2 pool masters	19.99
3 driving emotion	19.99
4 rayman revolution	31.49
5 dynasty warriors	26.99
6 donald duck	31.49
7 mtv music generator	26.99
8 simpsons road rage	49.99
9 tekken tag tournam.	45.49
10 dead or alive 2	45.49

Dreamcast aanbiedingen top 10

1 sonic adventure	26.99
2 virtua tennis	36.49
3 crazy taxi	31.49
4 capcom vs snk	26.99
5 sega gt	26.99
6 ferrari f355	26.99
7 south park rally	10.99
8 ecco the dolphin	26.99
9 street fighter 3	26.99
10 wacky racers	17.99

Kom ook eens naar onze winkels...

Apeldoorn, Hoofdstraat 146
Enschede, Winkelcentrum "De Zuidmolen"
Groningen, Spilsluizen 4





DUIZENDEN GAMES VOOR ALLE SYSTEMEN VAN 8 TOT 128 BIT!!

Bestel nu: 050-3112632

artikelen mits voorradig worden dezelfde dag verzonden / prijswijzigingen onder voorbehoud

Verzendkosten € 7,50, boven de € 100,- gratis!
LET OP: ALLE PRIJZEN IN EURO'S !!

RESERVEER NU EEN GAMECUBE OF X-BOX !

GAMECUBE REALESE: 3 MEI, PRIJS € 249,- X-BOX RELEASE 14 MAART, PRIJS € 479,-

WILT U UW GAMECUBE OF X-BOX DIRECT OP DE RELEASE GRATIS THUISBEZORGD KRIJGEN? RESERVEER DAN NU DOOR 50 EURO OVER TE MAKEN OP REKENING 614704235 T.N.V. NEDGAME GRONINGEN. VERGEET NIET UW VOLLEDIGE ADRES EN HET SYSTEEM DAT U WILT RESERVEREN TE VERMELDEN. RESERVEREN KAN NATUURLIJK OOK IN ONZE WINKELS.

WWW.NEDGAME.NL

Te koop: PlayStation 2 met memorycard, een controller, drie spellen(Street Fighter Ex3, Resident Evil CVX, Metal Gear Solid 2). Prijs: € 300. Tel:0252-376383.

Te koop: PSX met ondere andere Coolboarders 3, Metal Gear Solid, Driver 2, Final Fantasy 7+8, Tony Hawk's Pro Skater 3, Spiderman, WWF Smackdown 2 (import zonder hoes), een memorycard, twee dualshock-controllers. Prijs: € 100.

Te koop gevraagd: PS2. Prijs in overleg (afhankelijk van product). Mail naar: michelwinkelman@dolfijn.nl. Vervoer in overleg.

Te koop: PSX met twee controllers, memorycard, racestuur met pedalen, benodigde kabels en 22 spellen o.a.: Tomorrow Never Dies, MGS, Syphon Filter 2, V-rally 2, NFS 4, Spiderman, Tony Hawk 2, GT 2 met twee demo-CD's. Prijs: € 250.- (over de prijs worden we het wel eens.). Mail naar: michelwinkelman@dolfijn.nl (omgeving Zwolle). Vervoer bespreekbaar.

PC

Te koop: Metal Fatigue € 10, StarWars X-Wing € 5, Alone I.T. Dark3 € 5, Riot € 3, Cutthroats € 7, Cultures € 7, Caesar3 € 5, Game, Set, Match € 5. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: timmieman001@hotmail.com (omgeving A'dam).

Te koop/ te ruil: Compaq Pocket PC Ipaq3600 met Compaq Expension Pack (zo goed als nieuw). Met veel spelletjes o.a. Sim City 2000, The Mask, Pocket Athlete, Rayman, etc. Of ruilen tegen Laptop min. 300 Mhz. of Desktop min. 1 Ghz. of 600 Prijs: € 750. Expensionpack € 120. Mail naar: heuving50@zonnet.nl.

Te koop voor PC: Black&White € 25, Stronghold € 25, Theme Parc inc. € 15, Anno 1602 € 15, Super Taxi Driver € 3, 7Kingdoms Ancient Adversaries € 5, Cultures (soort Setlers) € 20. Allemaal samen voor € 90. Alle spellen zijn met boekje en handleiding.

Mail naar: c.e.mkuhlmann@hetnet.nl met onderwerp PC-GAMES (omgeving Elst).

Te koop: PC Force feedback-stuur, nooit gebruikt, merk AVB, model UC-FBW1+, diskette bijgeleverd. Mail naar: kim_pairoux@hotmail.com of Tel: 089-722449 en vraag naar Kim. Prijs overeen te komen.

Ik ben op zoek naar Metal Gear Solid voor de pc. Heb je hem en wil je hem verkopen. Over de prijs worden we het zeker eens. Mail: danny_bliek@hotmail.com.

Te koop: Logitech Wingman gamepad extreme, met motion-sensing! Met doos, software en handleiding. Vijf keer gebruikt! Interesse? Mail naar robin_heem@hotmail.com.

Te koop/ te ruil gevraagd: De spellen: Pizza Tycoon en Pizza Syndicate. Heb je het en wil je het ruilen of verkopen voor een zacht prijsje, mail dan naar: l.peeters@klimopnederweert.nl

Yellow & Blue Computers
wij accepteren Prime Line Comfort card & Visa
Winkelcentrum Dukenburg
Email: info@yellow-blue.nl
wij leveren complete pc systemen op maat

GameboyAdvance
Xbox GameCube
PC PSX PS2
Hiervoor alle
Software in huis
www.yellow-blue.nl

SEGA

Te koop: Dreamcast met twee controllers, een memorycard en meer dan vijfentwintig spellen (Soul Calibur, Shenmue 2, Sonic Adventure 1,2 enz.). Vraagprijs: € 199 exclusief verzendkosten, onderhandelen mogelijk. Mail naar: w.pinas@planet.nl.

Te koop voor Dreamcast: acht spellen: Soul Calibur, Crazy Taxi, Resident Evil Code: Veronica, Resident Evil 2, Shadowman, Virtua Tennis, Virtua Striker en Shenmue1. Prijs: € 50. Tel:0172-438653 of mail naar ta_hamed@hotmail.com.

DIVERSEN

Te ruil/ koop gevraagd: Resident Evil 2 (PC of PSX), C&C Red Alert (PC). Ik zoek al mijn hele leven naar deze spellen. Over de prijs worden we het wel eens mail naar: mail@schuurbiers6.myweb.com Andy, Etten-Leur.

Te koop: Ongeveer 3000 Magic the Gathering-kaarten. Over de prijs worden we het wel eens. Mail naar: Ghandistijn@hotmail.com of naar STivo_z@hotmail.com. (omgeving Utrecht).

Te koop/Te ruil: Een N64 en PSone met alle kabels, allebei een controller en een paar spelletjes o.a: Bloody Roar 2, X-Men, Mutant Academy, en Mario Party 2 en de PSone met memorycard tegen: een Xbox of GameCube met maar liefst een controller en een spelletje. Of te koop voor ongeveer €300 (over de prijs valt te onderhandelen!). Tel:06-12310414 of mail naar: jan_tran12@hotmail.com met het onderwerp 'kopen'.

Nr1 Gameshop


GOEDKOPE SPELLEN!
10% KORTING
Op alle
Game Boy Advance
& Game Boy Color
spellen
Geldig in de maanden juli en augustus
bij alle Games & Zo filialen
www.gamesenzo.com













Games&zo Winkels:
- Utrecht • Gildenkwartier op Hoog Catharijne • 030-2369232
- Amsterdam Centrum • Nieuwendijk 109 • 020-6230031
- Amsterdam Z/O • Shopperhal in A'damse Poort • 020-6972844
- Hilversum • Winkelcentrum Hilvertshof • 035-6229888
- Alkmaar centrum • hoek Achterstraat/Magdalenestraat • 072-52043333

POWER UNLIMITED
VNU BUSINESS PUBLICATIONS

Hoofdredacteur
Niels Roodenburg
Eindredacteur
Ed Wiggemans
Redactie
Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma
Redactie-assistente
Sandra van Herwerden, Muriëlle Woudenberg
023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.)
ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres
Power Unlimited
Postbus 1913
2003 BA Haarlem
Internet
www.powerweb.nl
Vormgeving
Wonderworks, Haarlem
Marketing
Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever
Joop Uitendaal
VNU Labs
Martijn Overman (coördinator)
Advertenties
Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Maaike van Vliet, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East: tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk
Roto Smeets Utrecht
Klantenservice
023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen
Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs
Met ingang van nummer 5 bedraagt de abonnementsprijs € 33,60 per 12 nummers.
België
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis, Neerveldstraat 109, 1200 te Brussel, tel: 070-660113.
Uitgever: Uitbreidingsstraat 82, 2600 Berchem.
Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Nederlands Uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften


■ JOUW SECOND OPINION MAIL JE NAAR SECONDOPINION@POWERUNLIMITED.NL

■ NUTSHELLS

Iedere maand bereiken vele tientallen games de redactie van Power Unlimited. Sommige daarvan komen net na de deadline binnen maar willen we jullie toch niet onthouden. Van die games vind je hier een kort overzicht, in een notendop zeg maar.

CHAMPIONSHIP MANAGER 01 / 02



XBOX 89 SCORE

Een hoop cijfertjes en info maar zo goed uitgewerkt dat het voor de freaks puur genieten is.

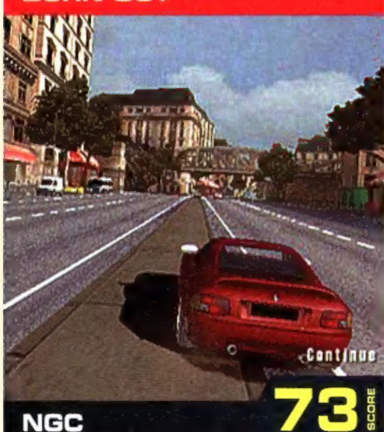
SPY HUNTER



NGC 35 SCORE

Als we zeggen dat de PS2 versie beter is, dan zeggen we genoeg.

BURN OUT



NGC 73 SCORE

Racen over overvolle straten is ook op de GameCube erg leuk.

LEGO FOOTBALL MANIA



PS2 60 SCORE

Kids spelen te weinig met echte LEGO, maar of dit digitale LEGO-spelletje nou leuker is...

DAVID BECKHAM SOCCER



XBOX 43 SCORE

Het ziet er matig uit, speelt niet lekker maar heeft wel Beckham. Tof hoor!

SPY HUNTER



XBOX 45 SCORE

Ziet er alleen ietsje mooier uit dan de GameCube versie.

■ SECOND OPINION

SUPER MARIO WORLD

PU Mei 2002 / GBA
Jurjen gaf een 80
"Kijk eens aan, een nieuwe Mario op de GBA! Daar springt deze kale Nintendo-gast zeker weer vol vreugde voor uit zijn Yoshi-pyjama? Nou, vergeet het maar! Zo nieuw is 't spel niet en voor mij al helemaal niet."

Hee,
Ik ben het niet eens met de 80 die Jurjen gaf voor SMW.
Hoewel zijn deelcijfers naar mijn mening kloppen (graphics 8, replay 9, gameplay 10). Is het eindcijfer naar mijn mening te laag.
Jurjen geeft als voornaamste reden dat de game nauwelijks vernieuwend is ten opzichte van de SNES versie. Ook daar ben ik het mee eens.
Jurjen zegt dat er ruim 70 levels in het spel zitten maar dat zijn er toch echt 96.
Ik vind dat SMW een 90 verdient, simpelweg omdat jullie andere gekloonde games voor de GBA (Super Mario Advance, Rayman) ook de hoge punten gaven die ze naar mijn mening niet eens verdienden.
Want laten we eerlijk zijn: SMW is de beste platformer tot nu toe op de GBA.

Frank Wehren | Internet

90 SCORE



FIFA WORLD CUP 2002

PU mei 2002 / PC
Jan gaf een 74
"Ik heb sterk de indruk dat FIFA op de goede weg zit en dat FIFA 2003 - met een heel nieuw team van producers en programmeurs - nog voor de nodige verrassingen zal zorgen."

Yo PU dudes,
Ik wil hier effe wat kwijt over de review van Jan van Fifa World Cup 2002. Ten eerste zijn de graphics inderdaad helemaal vernieuwd en zijn de gezichten nu levensecht. De nieuwe airplay kan je nu ook niet bepaald bagger noemen. Als je die eenmaal onder controle hebt kan je de meest waanzinnige dingen doen, bijvoorbeeld de bal met je nek aannemen of zelfs jongleren.
Ook zegt Jan boy niks over dat het spel veel meer arcade is dan vroeger en dat het daardoor best wel minder realistisch is. Je kan de bal makkelijk van je eigen doellijn naar de andere keeper koppen. Dit vind ik toch een pluspunt.
Je kan er trouwens van maken wat je wilt; Fifa World Cup 2002 is de beste footiegame, zowel voor PC als voor PS2, PSX, Xbox en NGC.
Wat mij betreft: graphics een 9, replay een 9 (héél verslavend) en gameplay ook een 9. Als totaalscore een 94.

Willem van Lishout | Internet

94 SCORE



■ VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Een review van DTN Race Driver; een game waar zeer naar wordt uitgekeken.
- Eindelijk: dé Warcraft 3 review van Jan. Gehuld in oud-orcse klederdracht overhandigde hij de tekst aan Ed Poweroni.
- Jan zag Doom 3. Lees zijn verhaal.
- Boris was zeer enthousiast over FF XI. Online gamen op de console wordt de shit.
- Heeft V-Rally z'n beste tijd gehad?
- Erg leuk op de E3 was Blinx. Dierenvriend Skate stoeide met het kleine poesje.
- Metroid Prime; waarom is die game nou zo bijzonder? Jurjen onthult veel van wat tot nu toe verborgen bleef.
- Boris dook de veelbelovende game met de titel Steel Metal op. Waar haalt hij ze vandaan?
- O ja en er was nog iets, iets met Celda of was het nou Zelda??

Dit en nog veel meer (onder voorbehoud) volgende maand in de PU.

POWER UNLIMITED 8 LIGT 26 JULI IN DE WINKEL.

Roald is een van onze salesmensen. Net als zijn collega's gekleed volgens onze dwingende dresscode: ieder op zijn eigen manier. Want of het nu gaat over e-mail of websites, verstand van zaken zit niet in je stropdas. En verstand van internet al helemaal niet. Daarvoor gaat u naar www.xs4all.nl/deprofessionals

mijn driedelig grijs



Roald, 23 jaar, sales

INTERNET ACCESS EN HOSTING

XS4ALL

de professionals

www.braun.com

Express yourself






E·RAZOR



Shave&Shape

Elke dag een nieuwe stijl

Gothies, ringbaardje & bakkebaarden stylen? Alles is mogelijk met E-Razor Shave&Shape



Pocket

Altijd - Overal

Op batterijen & compact - overal te gebruiken Gladheid is altijd binnen handbereik met E-Razor Pocket.

BRAUN